

Министерство образования и науки РФ  
Федеральное агентство по образованию  
ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»  
Кафедра общего языкознания и русского языка

**Р.Ю.Шебалов**

**Ономастическая игра в ранней прозе А.П.Чехова**

Учебное пособие

Екатеринбург – 2005

УДК 882(09)(075.8)  
ББК Ш5(2=р)52-4я73

**Рецензент:** кандидат филологических наук, доцент  
кафедры общего языкознания и русского языка УрГПУ  
Т.В.Гоголина

Ш 36

**Шебалов Р.Ю.** Ономастическая игра в ранней прозе А.П.Чехова: Учебное пособие / Уральский гос. пед. ун-тет. – Екатеринбург, 2005. – 137 с.

В пособии рассматриваются основные проблемы современной теории языковой игры на материале антропонимов в ранних рассказах А.П.Чехова. Пособие предназначено для студентов, аспирантов и всех интересующихся проблемами литературной ономастики.

## ВВЕДЕНИЕ

Рассмотрение ономастической игры в художественном тексте вписывается в русло антропоцентрической парадигмы, наиболее «востребованной» в современных лингвистических исследованиях. Это связано с особым вниманием к проявлению в языке личностного начала, анализу языковых категорий с учетом стоящей за ними ментальности, образа мира, отраженного в сознании говорящих, в целом – «рассмотрению диады “язык и человек”» [Кубрякова 1994: 14].

Все расширяющаяся интеграция лингвистики с разнообразными научными дисциплинами (психологией, культурологией, социологией и др.) породила трактовку языка как психоментальной сущности, фиксирующей приоритетные для говорящих аспекты категоризации мира. Так, имя собственное (в частности, антропоним) выступает как знак, «отягощенный» этносоциокультурной маркированностью и, соответственно, несущий информацию о потенциальном носителе имени, что оказывается стимулом для использования ассоциативной (коннотативной) семантики онома в характерологических целях. Ономастическая игра – одно из направлений эксплуатации прагматики имени в процессах коммуникации, в том числе в художественном тексте. Особую значимость приобретает в этой связи проблема лингвокреативной деятельности говорящих в использовании потенциала языкового знака, в том числе имени собственного (ИС) как знака, вписанного в системно-языковую, когнитивную и индивидуально-личностную картину мира.

Феномен лингвистической креативности получает «операциональную» разработку, во-первых, при исследовании *креативного потенциала языка*, заключающегося «в бесконечной интерпретационной валентности» языковых единиц, в нереализованных возможностях системы, в наличии разнообразных тенденций ее развития; во-вторых, в рассмотрении *лингвокреативной деятельности* носителей языка как «...проявления тенденции к нарушению языкового стандарта в коллективной и индивидуальной речевой деятельности» [Гридина 1996в: 12] и, в-третьих, в изучении *лингвокреативного мышления* как особого

ассоциативного механизма, лежащего в основе этой деятельности.

Для изучения амбивалентной (рече-языковой) сущности и ассоциативной природы креативной деятельности говорящих, безусловно, продуктивным является обращение к феномену языковой игры (ЯИ) как форме лингвокреативного мышления (см.: [Гридина 1996а, 1996б, 1996в, 1996г]).

Исследование ЯИ как формы лингвокреативной деятельности требует обращения к разным сферам ее реализации и, в первую очередь, к ее проявлению в сфере художественного творчества (языка художественной литературы). ЯИ традиционно исследуется как тропическая составляющая художественного текста, однако данная область не исчерпывает представления о ЯИ как механизме творческой деятельности художника слова. Художественный текст – сложно структурированное эстетическое образование, в котором сложно переплетены интерпретационные векторы авторской концепции мира. Игровой код художественного текста нуждается в специальном рассмотрении в аспекте языковых и индивидуально авторских предпосылок его моделирования и воплощения.

Игровой код художественного текста, таким образом, нуждается в специальном рассмотрении в аспекте языковых и индивидуально-авторских предпосылок его моделирования и воплощения. Ономастическая игра – явление лингвокультурного и лингвопрагматического характера, которое заслуживает подробного изучения. Такое исследование предполагает выявление параметров ИС, структурирующих игровое ономастическое пространство текста.

**Актуальность** данного курса определяется необходимостью расширения интегративного (лингво-филологического, лингво-культурологического) подхода к исследованию феномена языковой (в том числе ономастической) игры применительно к художественному тексту. Это позволит расширить диапазон научно-методических «техник», которыми овладевает будущий учитель-словесник за период обучения в педагогическом вузе.



**Цель курса** – познакомить студентов с основными положениями современной теории языковой игры и ее частной разновидности ономастической игры на материале текстов рассказов А.П.Чехова.

**Задачи курса:**

- рассмотреть теоретические основания анализа языковой игры как одной из форм лингвопрагматической деятельности человека;

- проанализировать существующие подходы к описанию феномена языковой игры (философские, психологические, культурологические и др.);

- дать определение и охарактеризовать основные параметры ономастической игры как разновидности языковой игры;

- представить методику изучения ономастикона художественного текста;

- сформировать практические навыки интерпретации ономастической составляющей художественного текста как сложной, многоуровневой системы генерации эстетических смыслов.

Учебное пособие состоит из двух частей. Первая часть посвящена теоретическим основам изучения языковой игры, вторая часть включает анализ антропонимикона ранних рассказов А.П.Чехова.

В качестве зачетной работы по курсу студентам предлагается провести самостоятельный целостный анализ ономастикона одного из рассказов А.П.Чехова с использованием алгоритма, приведенного в конце второй главы.

Пособие содержит краткий словарь терминов, необходимых для анализа языкового материала.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

## §1. Проблема изучения игровой деятельности в современной науке

Понятие «игра» давно и прочно вошло в научный обиход дисциплин, занимающихся исследованием различных форм взаимодействия человека с окружающим миром. Традиционной является трактовка игры как вида непродуктивной творческой деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Целый ряд сфер человеческой деятельности включает в себя игру «как значимый конструктивный элемент: онто- и филогенез, политика, педагогика, экономическое поведение индивидов, социализация личности, художественная культура и т.п.» [Апинян 2003: 13]. Игра как вид деятельности исследуется в различных научных парадигмах: психологической, философской, культурологической, собственно лингвистической и др.

Фундаментальное исследование основополагающих черт игры в качестве психологического феномена предпринимает С.Л.Рубинштейн, который характеризует игру как «совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива». «Суть человеческой игры, – указывает исследователь, – в способности, отображая, преобразовать действительность» [Рубинштейн 1989: 64-65]. Рассмотрение игры как целенаправленной деятельности позволяет С.Л.Рубинштейну выделить две ее специфических черты: первая состоит в том, что «мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте и вещном результате, но и не в самой деятельности безотносительно к ее результату [как это принято считать обычно. – Р.Ш.], а в многообразных переживаниях значимых для играющего сторон действительности» (курсив наш. – Р.Ш.) [Рубинштейн 1989: 66]. Данное свойство игры составляет эмоциональную основу игровой деятельности: игровые действия при этом являются «скорей выразительными и семантическими актами, чем оперативными приемами» [Там же: 6].

Второй специфической чертой игры, по С.Л.Рубинштейну, является то, что игровое действие реализует мотивы челове-

ской деятельности, не будучи связанным теми средствами или способами действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом практическом плане. Таким образом, подчеркивается абсолютно свободный и условный характер игровой деятельности.

Выразительность и свобода игрового поведения индивида позволяет С.Л.Рубинштейну сравнивать игру с творчеством: «В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть» [Рубинштейн 1989: 67].

В целом для отечественной психологической традиции характерна трактовка игры как деятельностного процесса творческого преобразования и отображения действительности, мотивом которого является создание «пространства внутренней свободы», где играющий ощущает себя хозяином ситуации и может действовать в соответствии с заданными правилами.

Основатель психоаналитической концепции игры, З.Фрейд (1991, 1997) подчеркивает, в частности, такое ее свойство, как подражательность: «Вся игра находится под влиянием доминирующего в это время [в детстве – Р.Ш.] желания, а именно: быть большим и делать то, что делают большие». Для З.Фрейда игра – это психологический способ преодолеть под-сознательные барьеры, которые сопровождают человека с раннего детства на пути реализации его враждебных устремлений. Основную функцию игры, воплощенную в человеческой деятельности в виде остроумия, З.Фрейд видит в снятии запретов, удовлетворении не удовлетворенных в реальности желаний и потребностей: «Острота позволяет нам использовать в нашем враге все то смешное, которого мы не смеем отметить вслух или сознательно; таким образом, острота обходит ограничения и открывает ставшие недоступными источники удовольствия» [Фрейд 1997: 103].

Социально-интеракционная трактовка игры как одного из проявлений межличностного взаимодействия принадлежит Э. Берну [Берн 1988]. Он определяет игру как «последовательность транзакций, основанных <...> на индивидуальном плани-

ровании» [Берн 1988: 12]. Описывая алгоритмы человеческого общения, исследователь выделяет ряд форм его организации («способов структурирования времени», по Э.Берну): ритуалы, времяпрепровождение, игры, близость, деятельность. При этом игра понимается как важный способ установления социального контакта, а также идентификации социальной роли, используемой индивидом в конкретной ситуации речевого взаимодействия.

Одним из наиболее значительных зарубежных исследований игры как феномена социальной «кооперации» является работа М.Д.Девиса ([Davis 1970], русский перевод: [Девис 2003]). Теория игры рассматривается в аспекте социально-экономического поведения индивидов, когда «любой человек стремится увеличить количество благоприобретенного – доходов, прибыли или морального удовлетворения» [Девис 2003: 170], поступая при этом вполне рационально. Однако в условиях рыночных отношений такие стратегии поведения индивидов переплетаются, что может привести к негативным (иррациональным) последствиям, когда каждый из участников коммуникации стремится к достижению собственной выгоды, не учитывая интересы других. Теория игры, в этом смысле, призвана, во-первых, исследовать взаимодействие экономических целей субъектов рынка и, во-вторых, предложить способы рационального решения проблем «некооперативного» поведения.

Среди современных философских трактовок природы игровой деятельности отметим исследование Л.Т.Ретюнских (2002), в котором игра понимается как сложный многоуровневый феномен, онтологически укорененный в антропологической реальности и наделенный характеристикой субъективности. Игра как универсальная категория бытия находит свое воплощение в трех уровнях игровой реальности: эмпирическом, экзистенциальном и коммуникативном. В первом случае игра воплощена в виде относительно константных социокультурных образований, моделируемых специальным или спонтанным образом. В основном, под данное определение подпадают игровые явления деятельности порядка, для которых характерны определенные правила, место, время, субъекты и средства игры и т.д.

Экзистенциальное бытие игры, по мнению Л.Т.Ретюнских, соотносится с комплексом мыслей, чувств, переживаний человека, оценивающего определенный момент бытия как игру. При восприятии игры как одной из форм проявления экзистенции субъект игры сознательно удваивает мир вокруг себя и признает игровые проявления деятельности вторым планом реальности. Такое восприятие игры «сопровождается элементом фантазии при моделировании виртуального пространства игры, а также высокой степенью эмоциональности и ощущением самодостаточности и самонацеленности игровых процессов, когда происходит поиск смысла игры в самой игре» [Ретюнских 2002: 6].

Коммуникативное бытие игры реализуется в виде интерактивного субъект-субъектного взаимодействия индивидов. При этом субъект понимается исследователем не как конкретный представитель определенной культуры, а скорее как интеллектуально-волевая целостность, способная самостоятельно продуцировать ценности и регулятивы собственного поведения и мировосприятия [Ретюнских 2002: 7].

Рассмотрение игры в трех ипостасях позволяет определить ее как «самообъективацию субъекта через искусственно конструируемую реальность, осуществляемую в обязательном режиме дополнительности по отношению к реальности подлинной» [Ретюнских 2002: 12].

Логико-философскую интерпретацию игры как деятельности мы находим в трудах Л.Витгенштейна. На протяжении всей своей жизни философ рассматривал игру как основной и универсальный принцип человеческой коммуникации и реализации различных аспектов языковой практики.

В своей работе «Логико-философский трактат» (1921г.) условность и многослойность языковой практики интерпретируется Л.Витгенштейном как «переодевание»: «Язык переодевает мысли. И притом так, что по внешней форме этой одежды нельзя заключить о форме переодетой мысли, ибо внешняя форма одежды образуется совсем не для того, чтобы обнаруживать форму тела» [Витгенштейн 1958: 44]. Очевидно, что уже здесь закладываются основы будущих представлений Л. Витгенштейна об относительности и конвенциональности лингвистической

семантики, а также человеческой интерпретации окружающего мира через язык. Ср.: «Границы моего языка означают границы моего мира» [Витгенштейн 1958: 80].

В «Замечаниях по основаниям математики» Л. Витгенштейн обращается к рассмотрению специфики существования в системе человеческих понятий утвердительных предложений, подтверждающих истинность чего-либо. Такого рода подтверждение – обратная сторона игры в «функцию истинности», «ибо утверждение это не что-то присоединяемое к предложению, а существенный ход в игре, в которую мы с ним играем» [Витгенштейн 1994: 53].

В дальнейшем философ делает существенное допущение, уравнивая понятия языка и языковой игры, в связи с чем его концепция становится максимально широкой трактовкой проблемы языковой репрезентации игровой природы человеческой коммуникации. Ср.: «Вопрос состоит в следующем: Как употребляется утверждение предложения в языковой игре?» [Витгенштейн 1994: 54].

Для лучшей иллюстрации своих мыслей Л. Витгенштейн прибегает к сравнению языковой игры с игрой в шахматы. Условность и договорной характер деятельности человека здесь очевидны: «Это сопоставимо, например, с той особенностью шахматной игры, что в ней есть выигрыш и проигрыш и что выигрывает тот, кто «съест» у другого короля. Правда, можно было бы преобразовать шахматную игру в иную, в определенном смысле очень близкую шахматам, с шахматными ходами, но без выигрыша и проигрыша или же с другими условиями выигрыша» [Витгенштейн 1994: 53].

Л. Витгенштейн описывает ряд свойств языковой игры. Во-первых, языковая игра может выступать в роли «никчемного занятия» по моделированию противоречивых и потому непригодных к употреблению высказываний (вроде «Я лгу. Следовательно, я не лгу. Следовательно, я лгу» и т.д.) В этом заключается релаксационное свойство языковой игры.

Во-вторых, языковая игра определяется набором правил и алгоритмов ее развертывания. Ср.: «Языковая игра лишилась бы характера языковой игры, если бы вместо четырех приказаний

строители издавали все новые и новые звуки» [Витгенштейн 1994: 111].

В-третьих, языковая игра может обладать тренинговой направленностью. «Я учу тебя выполнять задание: «Назови мне игры первого типа!» Однако сходным же образом можно было бы поставить задачу: «Придумай игру, в которой есть король» [Витгенштейн 1994: 67].

В-четвертых, соблюдение правил реализации языковой игры является неизбежным и основополагающим условием ее моделирования в действительности. Это положение Л.Витгенштейн иллюстрирует описанием условной ситуации «раскрытия секрета» игры. «Предположим, однако, что игра такова, что тот, кто начинает, всегда может выиграть с помощью определенного простого трюка. Но это не дошло до сознания – тогда это некая игра. И вот кто-то обращает на это наше внимание, и это перестает быть игрой. <...> Мы теперь понимаем, кое-что по иному и не можем дальше играть так же наивно» [Витгенштейн 1994:107]. Отсюда следует трактовка языковой игры как «действия в соответствии с определенными правилами» [Витгенштейн 1994:140].

Диалектический подход Л.Витгенштейна к интерпретации игры проявляется в ее рассмотрении как процесса бесконечной смены алгоритмов реализации игровой интенции в языке. Обыгрывание какого-либо параметра действительности закономерно приводит к его изменению и порождению нового алгоритма, что провоцирует очередную игровую стратегию и так до бесконечности. Логическим продолжением этого становится представление об усложнении вариантов употребления языковых единиц. «Так воссоздается «лестенка» усложнений языка, моделируется нарастание его возможностей» [Козлова 1996: 9].

Пятым важным принципом языковой игры, по Л.Витгенштейну, является ее непредсказуемость. В своей философской работе «О достоверности» он так говорит об этом: «Вы должны задуматься над тем, что конкретная языковая игра есть нечто непредсказуемое. Она не обосновывается. Она не является разумной (или неразумной). Она тут – как наша жизнь» [Витгенштейн 1994: 93]. Это свойство языковой игры обуславливает большой диапазон возможных интерпретаций ее направленно-

сти и потенциальной активности по отношению к слову и, в частности, имени собственному.

В целом Л.Витгенштейна характерен коммуникативно-функциональный подход к пониманию языковой игры как определенного кода: «Мы рассматриваем языковые игры как языки, полные сами по себе, как полные системы человеческого общения» [Витгенштейн 1999:11]. При этом процедура наименования, по Л.Витгенштейну, заключается в указании на объект и произнесении имени.

Несомненной заслугой Л. Витгенштейна стало отстаивание представления о языке и функционирующем в его пределах на правах особой номинативной единицы собственном имени как о «расплывчатой массе, окруженной дискретными или более или менее ясно выделенными языковыми играми и техническими языками» [Витгенштейн 1999: 12].

Эта принципиальная невозможность вписать живой язык в рамки логизированного системно-структурного каркаса стала предпосылкой рассмотрения его как вечно становящейся стихии, оцениваемой человеком с позиции интерпретатора и исследователя.

Таким образом, понятие языковой игры у Л. Витгенштейна демонстрирует относительность языковой практики, языкового знания и языкового мышления человека и апеллирует к динамичному, стихийному процессу высвобождения человеческого духа через бесконечную цепь смоделированных речевых практик и способов коммуникации.

В целом необходимо отметить, что для современного этапа развития представлений об игре и ее частной разновидности – ЯИ в рамках философско-феноменологической парадигмы характерно восприятие данных явлений в русле процессуально-деятельностного подхода. Важно, что субъектом такой по определению нестатичной деятельности является человек – носитель и генератор самообновляющейся культурной информации.

Исследование игры как культурного феномена в наиболее полном виде представлено в работе Й. Хейзинги «Homo ludens». Понимая игру как основание и фактор культуры в целом, он выделяет ряд важнейших свойств игры. Во-первых, ее свободный характер: «Игра есть прежде всего и в первую голову свободная



деятельность». Это свойство является онтологическим и обуславливает формирование всех остальных качеств игры. Во-вторых, незаинтересованный ее характер: «Не будучи обыденной жизнью, она [игра – Р.Ш.] лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. В качестве третьего свойства игры Й. Хейзинга указывает на тот факт, что коммуникативная направленность игрового поведения человека заключается в «удовлетворении идеалов коммуникации и общечеловечности». И четвертым важным свойством игры является «склонность быть красивой», апеллирующее к эстетическому потенциалу, содержащемуся в ней [Хейзинга 2001: 20-24].

Исследователь дает интегральное определение игры, понимая под этим «свободную деятельность, которая осознается как «невзаправду» и вне повседневной жизни выполняемое задание, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого интереса, не ищет пользы, – свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренного ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам» [Хейзинга 2001: 29].

В качестве основного объекта своего исследования Й. Хейзинга избрал социальный тип игр, которые он называет «высшими формами игры». Именно социальные игры становятся родоначальниками культуры как феномена: «Культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается» [Хейзинга 2001: 83]. При этом основополагающим свойством игры, является «интерес», который «не есть материальный результат игрового действия, но есть факт идеального порядка, что игра удалась либо сыграна» [Хейзинга 2001: 89]. Данный подход онтологизирует игру, переводя ее в ранг таких категорий бытия, как пространство, время, материя, движение и т.д. Кроме того, утверждение, что «культура зачинается не как игра и не из игры, а в игре» [Хейзинга 2001: 128], ведет нас к восприятию игры как своеобразного первоначала, свойственного человеку как биосоциальному существу. Именно поэтому Й. Хейзинга утверждает, что «антитетический и агонистический базис культуры лежит в игре, которая старше и первичнее любой культуры» [Хейзинга 2001: 128].

Одной из разновидностей игрового поведения человека является игра с языковой материей. Й. Хейзинга исследует эту разновидность игрового освоения окружающего мира человеком в аспекте тех способов, которые существуют в различных культурах и языковых сообществах для обозначения единого понятия «игра», носящего, в данном случае, характер концепта. Исследователь предпринимает историко-этимологические изыскания, сопоставляя данные греческого, санскрита, китайского, японского, семитских, романских, германских языков и языка североамериканских индейцев блэкфут. Вывод, к которому приходит ученый, заключается в утверждении первичности формирования в языковом сознании народов понятия «игра» по сравнению с антонимичным ему понятием «серьезное». Тем самым постулируется приоритетное положение игры среди других институтов человеческой культуры. С точки зрения Й. Хейзинга, «появление термина «серьезное» означает, что игра полностью осознана как самостоятельная всеобщая категория» [Хейзинга 2001: 81]. При этом важно, что в системе человеческих представлений «понятие «игра» как таковое более высокого порядка, нежели «серьезное». Ибо «серьезное» стремится исключить «игру», «игра» же вполне способна включить в себя «серьезное» [Хейзинга 2001: 81].

Суммируя характеристики игры, выделяемые при ее рассмотрении в разных областях научного знания, можно отметить некоторые общие для всех проявлений данного вида деятельности параметры. Игра определяется как *деятельностный процесс творческого преобразования и отображения действительности*, мотивом которого является создание «пространства внутренней свободы», где играющий может действовать в соответствии с заданными правилами. Условность (одновременное понимание истинного и «нереального» положения дел), творческая инициатива, эвристичность играющего («изобретательность в рамках правил»), эмоциональная разрядка, снятие психологических барьеров в процессе игры, «определенность» игрового пространства и времени, развлекательная, тренинговая и социализирующая направленность игры, генетическое сходство игры с искусством – таковы неперенные «составляющие» игры и игрового поведения.

В научном аппарате современного литературоведения и эстетики понятие игры занимает немаловажное место. Одним из направлений исследования игры здесь является рассмотрение комического как общеэстетической категории ([Борев 1957], [Дземидок 1974] и др.). Так, В.Я.Пропп выделяет два вида смеха в повседневном человеческом общении и художественном творчестве: смех насмешливый и смех жизнерадостный. Первый основан на механизме сравнения и сопоставления: «При насмешливом смехе человек невольно сравнивает того, над кем смеется, с самим собой и у себя этих недостатков не предполагает» [Пропп 1999: 181]. Второй вид смеха – смех жизнерадостный – представляет собой «физиологическую реакцию на повышенное чувство радости своего бытия» [Пропп 1999: 183].

Особой формой проявления комического является также ритуальный смех, характерный для мифологического восприятия действительности. Соположение сакрального и профанного, высокого и сниженного, серьезного и несерьезного – базовые характеристики мифа как пропедевтической фазы развития человеческого мышления [Апинян 2003], [Ретюнских 2002]. Ритуальный смех обладает, в этом смысле, онтологическими для мифа функциями защитной и жизнеутверждающей направленности, с одной стороны, а также функцией разрушения/дискредитации всего не значимого для мифологической модели действительности ([Пропп 1999], [Лотман 1992]).

Бытование смеха в народной культуре восходит в своих основных чертах к мифологической стадии человеческого мировосприятия ([Бахтин 1990], [Карасев 1991], [Лихачев 1984, 1987], [Фрейденберг 1998] и др.).

Проблема игрового начала в литературе рассматривается и с точки зрения теории постмодернистской поэтики (структурализма и постструктурализма) [Барт 2001a], [Барт 2001b], [Деррида 2000], [Зубова 2000], [Кристева 2004] и др. Анализ процесса исторического развития литературы как формы отражения действительности приводит исследователей к идее о том, что противоречие между формой и содержанием художественного произведения, являющееся отражением противостояния языка (системы предписаний автору текста со стороны культурной традиции) и свободного творческого начала (стремления

автора вовлечь в поле текста бесконечное число субъективно представляемых реалий внетекстовой действительности), закономерно приводит к разрушению установки на воплощение в произведении эстетически значимой связи между формой и содержанием. Результатом этого процесса становится исчезновение («деконструкция») базовых эстетических категорий: содержательности формы литературного произведения, связи индивидуального творчества писателя с культурной традицией, жизнеутверждающего начала творчества и т.п.

Исходя из этих представлений о стремлении литературы к «нулевой степени письма» (Р.Барт), следует отметить, что постмодернистская игра автора с читателем, воплощающаяся, например, в формах псевдоавторства, литературной маски, смешения жанровых, сюжетно-композиционных и хронологических рамок текста и в других приемах, является, по сути, логическим продолжением тенденции к деконструкции текста как целостного эстетического феномена. Поэтому игра в трактовке структуралистов и постструктуралистов – одно из проявлений деконструкции как эстетической установки на выявление относительно тех конечных истин бытия, которые искусство вообще и литература в частности всегда стремились провозглашать.

Таким образом, игра с формой – это попытка преодоления литературного тупика, связанного с онтологической несоотнесительностью формы и содержания любого художественного произведения. «Письмо ставит писателя в безвыходно противоречивое положение; одно из двух: либо его произведение наивно нацелено на соблюдение всех условностей формы – и в этом случае литература остается глухой к нашей живой Истории; либо писатель ощущает всю полноту и свежесть нашего мира, но, чтобы выразить их, располагает хотя и ослепительным в своем великолепии, но зато омертвевшим языком» [Барт 2001а: 369].

Существование многочисленных подходов к исследованию феномена игры (психологических, философских, культурологических, социально-интеракционных, литературоведческих) является следствием сложности и разноаспектности данного объекта научного познания. Однако языковая феноменология игры представляет собой, может быть, одно из совершенных проявлений креативной направленности личности, так как язык

– это не только форма фиксации знания о мире и человеке, но и генератор новых направлений развития человеческого духа.

Обратимся к собственно лингвистической интерпретации феномена игры и игровой активности человека.

## §2. Лингвистическая трактовка природы языковой игры

В отечественной лингвистике выделяются следующие основные подходы к рассмотрению понятия ЯИ: **нормоцентрический** (ЯИ как «аномалия», осознаваемая на фоне нормы – Н.Д. Арутюнова), **системно-операциональный** (ЯИ как реализация асимметрии языкового знака и нарушение системных отношений между знаками – Б.Ю. Норман, Н.Л. Уварова.), **функциональный** (ЯИ как проявление поэтической функции – Р.О.Якобсон, и в частности, при моделировании эффекта «балагурства и остроты» – Е.А.Земская; каламбура – В.З.Санников, а также исследование ЯИ как тропической составляющей художественного текста – Н.М.Шанский, Л.А.Новиков, Н.А.Николина и др.); **лингвосинергетический** (ЯИ как один из путей «саморегуляции» языка – В.А.Пищальникова); **коммуникативно-когнитивный** (ЯИ как частная реализация фрейма игры – М.А.Панина, Л.В. и О.В.Лисоченко), **текстологический** (ЯИ как способ развертывания и прочтения текстового нарратива – В.Н.Сыров, Т.А.Букирева, А.М.Люксембург, Г.Ф.Рахимкулова), **ассоциативно-прагматико-операциональный**, на который мы опираемся в своей работе (ЯИ как одна из форм лингвокреативной деятельности говорящего – Т.А. Гридина).

Традиционная интерпретация ЯИ как *отклонения от нормы* принадлежит Н.Д.Арутюновой. В этой связи она рассматривает концептуальные поля понятий «норма» и «антинорма». Исследователь отмечает, что «для отклонений от нормы характерны следующие противопоставления: 1) возможность/невозможность превращения отклонения в норму, 2) градуированность/неградуированность отклонений, 3) позитивность/негативность отклонений, 4) престижность/непрестижность отклонений, 5) сознательность/нечаянность отклонений (в сфере человеческих действий),

6) наказуемость/ненаказуемость отклонений (в сфере поступков), 7) опасность/безопасность нарушений нормы» [Арутюнова 1987: 8]. В число тех сфер жизни, к которым «применим концепт нормы», включены – помимо социальных явлений, поведения людей и их действий и др. – язык и мышление, а также игры.

В данной концепции подчеркивается, что игра есть аномалия, допускаемая языком; при этом «норма и аномалия не разделены глухой стеной», поскольку механизмы языка, как и «основные механизмы жизни сводятся к борьбе хаоса и космоса, закона и беззакония, отвечающим деструктивному и конструктивному началам, причем творчество связано как с тем, так и с другим» [Арутюнова 1999: 74-76].

Функция аномалии, по Н.Д.Арутюновой, состоит в том, что «она заставляет думать (творит мысль) и действовать (творит жизнь)», так как «непорядок информативен уже тем, что не сливается с фоном», и вследствие этого «аномалия часто загадочна или опасна» [Арутюнова 1999: 76].

Связь творческого и аномального начал в жизни находит свое выражение и игре. Под игрой исследователь понимает непредсказуемость жизни, которая не может быть исключена ее нормативностью. Соответственно, такая непредсказуемость в языке выражается в виде «сквозного действия отклонений от нормы, которое берет свое начало в области восприятия мира, поставляющего данные для коммуникации, проходит через сферу общения, отлагается в лексической, словообразовательной и синтаксической семантике и завершается в словесном творчестве» [Арутюнова 1999: 80]. Эта последовательность моделирования игрового дискурса описывает уровневую, системно-структурную его организацию в языке. При этом надо отметить, что феномен ЯИ Н.Д. Арутюнова трактует универсально, выделяя его как «единый цикл взаимосвязанных явлений, относящихся к разным сферам жизнедеятельности человека: перцепции, коммуникации, семантике, литературе» [Арутюнова 1999: 80].

Б.Ю.Норман указывает, что характерные для ЯИ отклонения от нормы возможны и допускаются языком «только на общем фоне соблюдения правил» [Норман 1994: 13]. В понимании

феномена ЯИ он опирается на свойство ассиметричности плана содержания и плана выражения языкового знака, подчеркивая, что нарушение существующих отношений между этими планами создает языковой парадокс, т.е. эффект ЯИ [Норман 1987]. Рассматривая ЯИ как воплощение творческого начала в повседневной речевой деятельности говорящего, исследователь указывает также, что для нее характерно «достижение надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего – комического) эффекта» [Норман 1994: 79].

Н.Л.Уварова предлагает рассматривать ЯИ как «контекстуально необусловленную актуализацию асимметрии языкового знака» [Уварова 1968: 4]. Отталкиваясь от положений, изложенных в работе С.Карцевского [Карцевский 1965], исследователь выделяет два типа ЯИ: ЯИ, обусловленная асимметрией языкового знака в рамках знаковой системы как отображения предметной области, и ЯИ, связанная с функционированием знаковой системы как части предметной области. В целом, по мнению Н.Л.Уваровой, асимметрия знака, составляющая семантическую основу ЯИ, является только ее материальной предпосылкой. «ЯИ возникает в результате тенденции к симметризации знака в речи» [Уварова 1986: 42]. Это связано с тем, что «восприятие речи возможно лишь при симметрии каждого языкового знака в нем, иначе текст распадается, и смысл его восстановить невозможно».

Таким образом, по Н.Л.Уваровой, ЯИ оказывается полем столкновения языковой (системной) асимметрии и асимметрии речевой. В качестве функции ЯИ исследователь выделяет «создание стилистического (как правило, комического) эффекта путем привлечения внимания к форме речи» [Уварова 1986: 43-45]. Отметим, что такое *системно-операциональное* исследование специфики ЯИ, типологически близкое ее рассмотрению в рамках описанной выше теории языковой/речевой нормы, позволяет соотнести ЯИ с категориями ментальной ориентации человека в пространстве понятий и символов (в том числе языковых).

В.З.Санников при определении ЯИ также отталкивается от понятия нормы, однако в своей работе он трактует ЯИ предельно широко. По его мнению, это «некоторая языковая непра-

вильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая» [Санников 1999: 23]. Среди функций ЯИ В.З.Санников выделяет следующие: дискредитирующую, языкотворческую, развлекательную, маскировочную [Санников 2003: 28-36].

Основным объектом исследования автор избирает языковую шутку, понимая под ней «цельный текст ограниченного объема (или автономный элемент текста) с комическим содержанием» [Санников 1999: 22-23]. Однако исследователь при этом не разграничивает непреднамеренное нарушение языкового канона (например, факты спонтанных инноваций в детской речи) и преднамеренную трансформацию языковых единиц в целях достижения определенного игрового эффекта. Важным в работе В.З.Санникова является указание на экспериментальную природу ЯИ: «Языковая игра – это уже проведенный (и успешный!) лингвистический эксперимент. Лингвисту остается дать этому чужому эксперименту лингвистическую интерпретацию» [Санников 1999: 36].

В целом для исследований ЯИ в рамках данного направления характерно достаточно точное и подробное описание частных лингвистических приемов создания комических высказываний, рассмотрение принципов их порождения и функционирования.

Надо отметить, что большинство исследований такого рода трактуют ЯИ как совокупность иерархически упорядоченных приемов (таких как шутка, острота, каламбур, парадокс и т.д.), порождающих преимущественно юмористические тексты. В связи с этим остается в стороне проблема соотношения ЯИ и «серьезного». Кроме того, не определяются основополагающие субстанциональные и операционные свойства ЯИ.

Другим подходом к исследованию ЯИ является ее описание как явления, связанного с изменением формы речи и «желанием пошутить» [Земская и др. 1981: 183]. С этой точки зрения «использование языка в целях шутки, с установкой на творчество, на языковую игру, есть высшая стадия владения языком» [Земская и др. 1981: 183], таким образом, понятие ЯИ соотносится с оценочной нормативной вертикалью «незнание системы языка — владение языковыми ресурсами и законами». При этом



исследователь не дает точно сформулированного определения ЯИ, ограничиваясь упоминанием некоторых приемов окказионального словотворчества и ситуаций общения, при которых человек стремится «избежать единообразия и неинтересности обыкновенной речи, пошутить, сострить, скаламбурить» [Земская и др. 1981: 185].

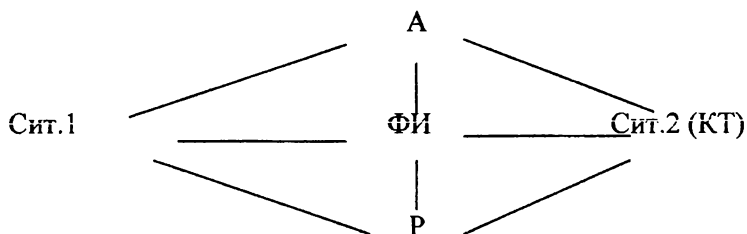
В более поздней работе под ЯИ авторы понимают «явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное». К ЯИ отнесены «незатейливая шутка, более или менее удачная острота, каламбур, разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т.п.)». ЯИ как явление, по мнению авторов, складывается из двух различных стихий: балагурства, «не связанного с передачей содержания речи, уходящего корнями в явления народной смеховой культуры, когда смешно все грубое, низкое, необычное, перевернутое», и острословия, «когда необычная форма выражения связана с более глубоким выражением мысли говорящего и с более образной, экспрессивной передачей содержания» [PPP 1983: 172-175].

Выделенные основания порождения игровых высказываний кажутся нам не совсем корректными с точки зрения возможности верифицировать как сами предлагаемые критерии, так и большую/меньшую степень содержательной наполненности высказывания или образно-экспрессивной его составляющей. Тем не менее, предлагаемый в монографии подход к фактам ЯИ в русле исследований народной культуры и, в частности, народного юмора, заслуживает должного внимания.

Несколько иной подход к проблеме ЯИ мы обнаруживаем в диссертации М.А.Паниной, где предлагается *коммуникативно-когнитивная методика* анализа игрового текста. «Комическое, – пишет М.А.Панина, – представляет собой особый способ передачи информации, функционирующий в специфической ситуации коммуникации с опорой на когнитивные структуры участников»; условием развертывания ЯИ, является понимание текста как «коммуниката, как продукта речевой деятельности, как объекта интерпретации» [Панина 1996: 8-44]. Именно на этой основе понятия «ЯИ» и «коммуникативной игры» могут быть уравнены. Кроме того, в качестве когнитивной базы ЯИ

исследователь выделяет «фрейм игры»: «Комическое базируется на игровом отношении человека к действительности, которое на уровне фреймового описания определяется как метафрейм игры, создающий фиктивный модус восприятия сообщения» [Панина 1996: 8]. Все это, а также тезис о том, что «игра со стереотипом ведет к логическому парадоксу в понимании», приводящем к «конфликту в мышлении, который должен быть снят, поскольку ментальная аномалия допускается сознанием как временное его состояние» [Панина 1996: 54], позволяет исследователю построить модель порождения/восприятия комического текста:

*Схема 1*



В данной модели автор комического текста (А) под воздействием стереотипной ситуации (Сит.1) и фрейма игры (ФИ) трансформирует ее в новую ситуацию (Сит.2), которая представляет собой комический текст (КТ). Реципиент (Р) воспринимает КТ, используя ФИ, который «позволяет понять парадокс, заключенный в столкновении двух семантически разнородных ситуаций в пределах одного текста» [Панина 1996: 55].

Коммуникативно-когнитивный подход при описании сущности ЯИ взят за основу Л.В.Лисоченко и О.В.Лисоченко. Авторы предлагают понимать ЯИ как «особый вид речетворческой семиотической деятельности», целью которого является «выражение денотативного или коннотативного смысла, добавочного к непосредственно, то есть без помощи ЯИ, выраженному смыслу» [Лисоченко, Лисоченко 2000]. В качестве примеров игрового поведения человека в сфере языка авторами описываются коммуникативные игры при изучении иностранных языков, факты преднамеренного употребления нормативных языковых средств и факты сознательного нарушения языковой нормы, а также прием аллюзии. Единицей реализации игрового

начала в поведении говорящих Л.В.Лисоченко и О.В.Лисоченко предлагают считать «перифразу-экспрессему». Ориентация на анализ пресуппозиционных знаний говорящего и слушающего в ходе игровой коммуникации закономерно приводит исследователей к основной идее их концепции – рассмотрению «проблемы семиозиса ЯИ в когнитивной плоскости, где она может быть решена с позиций когнитологии как науки о знаниях» [Лисоченко, Лисоченко 2000]. Перифраза-эспрессема может возникнуть в том случае, если происходит апелляция к фреймам или скриптам. Среди первых исследователи выделяют статичные по природе лингвистические фреймы, экзистенциальные фреймы, филологические фреймы, культурологические фреймы, ассоциативные фреймы и прагматические фреймы. Скрипты же представляют собой динамичные фреймы, реализация которых связана с необходимостью «установления тех или иных видов логических отношений» [Лисоченко, Лисоченко 2000]. В качестве основного вывода Л.В.Лисоченко и О.В.Лисоченко предлагают определение ЯИ как процесса «оперирования декларативными и процедурными знаниями – фреймами и скриптами – языковой личности, под которыми нами понимаются неоперациональные (экзистенциальная, прагматическая, культурологическая, филологическая, а также лингвистическая) и операциональные (логические) пресуппозиции» [Лисоченко, Лисоченко 2000].

В качестве особого направления изучения ЯИ, с нашей точки зрения, целесообразно выделить исследования этого феномена в рамках *лингвистики текста*. Методологическая основа такого рассмотрения была заложена Р.О.Якобсоном в его фундаментальной работе «Лингвистика и поэтика» [Якобсон 1975], в которой автор впервые ввел понятие «поэтической функции языка». Выделение данной функции связано с теми компонентами речевого акта, которые составляют его структуру и определяют его функции. Сюда входят: контекст и обусловленная им коммуникативная (референтная) функция, адресат (апеллятивная функция), сообщение (поэтическая функция), адресант (экспрессивная функция), контакт (фатическая функция) и код (метаязыковая функция). Поэтическая функция, являясь «центральной, определяющей функцией словесного искусства», заключается в «направленности на *сообщение* как таковое, со-

средоточении внимания на сообщении ради него самого». При этом Р.О.Якобсон подчеркивает, что поэтическую функцию «нельзя успешно изучать в отрыве от общих проблем языка, и, с другой стороны, анализ языка требует тщательного рассмотрения его функции» [Якобсон 1975: 202]. Исследуя механизм действия поэтической функции языка, автор указывает на то, что «поэтическая функция проецирует принцип эквивалентности с оси селекции на ось комбинации» [Якобсон 1975: 204], т. е. сопоставляет в пределах одного языкового контекста два различных начала в построении языковых единиц: парадигматического («селекция» или «выбор» в терминах Р.О.Якобсона) и синтагматического («комбинация» или «построение»). Такое соположение происходит путем «сгущения» поэтической фактуры текста, когда на первое место выходит «принцип эквивалентности» (принцип «подобия и различия, синонимии и антонимии» – термины Р.О.Якобсона) и языковые единицы парадоксально уравниваются в своих правах. (Ср. понятие «тесноты стихового ряда», введенное Ю.Н.Тыняновым). Подчеркнем, что внимание к «сообщению как таковому» – в нашем случае – это в первую очередь обращенность к способу оформления высказывания в тексте и учет определенной степени его трансформации. В этом смысле ЯИ представляет собой один из частных приемов реализации принципа «эквивалентности» языковых единиц.

Логическим продолжением идей Р.О.Якобсона является концепция слова как «единицы поэтического языка» В.П.Григорьева в рамках которой, автор вводит понятие «внутренней формы» применительно к слову, как эстетическому явлению. Внутренняя форма поэтического слова выступает в виде «совокупности существенных художественных употреблений некоторой единицы поэтического языка, исторически изменчивого общественно значимого множества контекстов ее употребления» [Григорьев 1979: 114]. Эстетическая судьба внутренней формы поэтического слова, по В.П.Григорьеву, сходна с судьбой любого художественного произведения: она может «размываться», «с течением времени терять или оставлять где-то на периферии парадигмы некоторые контексты». Внутренняя форма может сохранять и свое основное содержание, состоящее из контекстов, «которые отобраны длительной культурной tradi-

цией <...> и перспективными тенденциями развития поэтического языка (во взаимодействии традиций и новаторства)» [Григорьев 1979: 115].

В.Н.Сыров описывает явление сознательной трансформации языковых единиц в тексте, с одной стороны, в опоре на общелингвистическую и философскую традиции изучения метафоры, а с другой, — используя понятия «нарратив», «коннотационное поле текста», «контекст» и др. Механизм действия ЯИ исследователь определяет через «прочтение нарратива»: «Любой нарратив должен быть «прочитан» и тем самым приведен в действие. В этом случае и возникает языковая игра, которую можно было бы определить как способ прочтения нарратива». Целью использования механизма прочтения нарратива с помощью ЯИ, по В.Н.Сырову, является актуализация «эмоционального заряда метафоры, формирующего установку на действие» [Сыров 1998]. Подчеркнем, что в данном случае исследователь сосредоточил основное внимание на метафоре, формирующейся и функционирующей в рамках научного текста, однако положение об активно-деятельностном начале, сопровождающем развертывание игровых процессов в языке вообще и в тексте в частности относится к числу основополагающих. ЯИ в данной трактовке приобретает свойства универсального способа коммуникации при порождении/восприятии текста: «Авторская метафора, задавая эмоциональный заряд и тем самым расставляя акценты, выполняет роль механизма приведения в соответствие языковой игры (способа прочтения) автора и языковой игры (способа) прочтения читателя» [Сыров 1998]. В этом смысле, по В.Н.Сырову, метафора «не позволяет распасться нарративу в процессе различных прочтений», влияя на возникновение текстовой когезии, лингвистической базой которой являются процессы ЯИ.

Теория интертекстуальности, опирающаяся на такие существенные характеристики текста, как его включенность в культурный диалог с предшествующей традицией, полифоничность (М.М.Бахтин), принципиальная разомкнутость и безграничность (Ю.Кристева, Ж.Деррида и др.), позволяет выявить многочисленные проекции и авторские интенционально-прагматические установки, заложенные в тексте [Чернявская 2003].

Л.Г.Бабенко указывает, что категория интертекстуальности «репрезентирует такое свойство текста, как его динамичность, взаимосвязь с другими текстами как по вертикали (историческая, временная связь), так и по горизонтали (сосуществование текстов во взаимосвязи в едином социокультурном пространстве» [Бабенко 2004: 68].

В связи с этим интертекстуальность есть «деривационная история текста» [Бабенко 2004: 69], что, по нашему мнению, может служить предпосылкой для построения культурного (в том числе игрового) диалога между различными текстами и текстовыми пространствами в структуре одного текста.

Важное место в современной теории языковой игры занимает целостная *прагматико-операциональная концепция ЯИ* Т.А.Гридиной [Гридина 1993; 1995; 1996а; 1996б; 1996в; 1996г; 2000; 2002, 2004]. ЯИ определяется автором как «вид речемыслительной деятельности, использующий лингвистический инстинкт, лингвистическое чутье говорящих и требующий от них решения эвристических задач» [Гридина 1996в: 192]. Организующим началом в процессе развертывания ЯИ является лингвокреативная деятельность, которая «отражает стремление (интенцию) говорящих к обнаружению собственной компетенции в реализации языковых возможностей – при понимании условности совершаемых речевых ходов, но в то же время рассчитанных на “опознание” реципиентом негласно принятых правил (игрового кода) общения» [Гридина 2002: 26]. Основным структурообразующим принципом ЯИ, по мнению Т.А.Гридиной, является то, что она «всегда нацелена на использование лингвистических приемов, подчеркивающих парадокс между стандартной формой и/или значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой ассоциативной “обработкой” того или иного вида языкового знания» [Гридина 2002: 26].

Уточним, что понятия «эвристики» и «эвристической задачи» предполагают поиск особого, нестандартного пути преодоления проблемы, потому что «эвристические приемы не гарантируют успеха», этим отличаясь от алгоритма, являющимся «совокупностью правил, которая, если ей следовать, автоматически порождает верное решение» [Линдсей, Норман 1981: 327].

Именно поэтому «эвристические приемы больше напоминают эмпирические правила: это процедуры или описания, которыми относительно легко пользоваться и ценность которых оправдывается предшествующим опытом решения задач» [Линдсей, Норман 1981: 327]. Строго говоря, многочисленные примеры более/менее удачных игровых образований, которые мы наблюдаем, в частности, в живой речи, свидетельствуют о неоднозначных путях решения эвристических лингвистических задач, использованных создателями шуток. В этом смысле, систему языка можно рассматривать как потенциально эвристичную «среду», которая провоцирует необычное, творческое, экспериментальное оперирование образующими ее языковыми знаками на основе различных лингвистических приемов их трансформации и интерпретации.

Ассоциативная стратегия ЯИ, по мнению Т.А.Гридиной, основана на «переключении» ассоциативного стереотипа восприятия слова при использовании лингвистических операциональных механизмов моделирования ассоциативного контекста знака в игровом дискурсе. Под ассоциативным стереотипом понимается «совокупность формально-содержательных признаков слова, вызывающих его относительно постоянное и адекватное восприятие и употребление (совокупность стандартных, устойчивых, воспроизводимых ассоциативных реакций на слово), отражающих его значимость в системе и характер узуального употребления» [Гридина 1996в: 64]. «Деавтоматизация восприятия ассоциативного контекста знака», приводящая к появлению особых игровых трансформ, «игрем» (термин Т.А.Гридиной), является основным механизмом порождения игрового эффекта.

Феномен ЯИ рассматривается исследователем как реализация творческой направленности человеческого мышления в его особой разновидности – лингвокреативной трансформации языковых знаков, основанной на эвристических практиках оперирования системой языка. Такие эвристические практики становятся репрезентантами уровня языковой компетенции говорящего, продуцирующего новые по природе лингвистические единицы, игровой характер которых определяется степенью «деавтоматизированности» формально-семантического облика исходного слова-прототипа.

Особую проблему составляет изучение отдельных языковых явлений, обладающих набором свойств (фонетико-фонологических, структурно-семантических, лексико-грамматических), а также особым этнокультурным статусом, позволяющих соотнести их с проявлением феномена ЯИ. В частности, к числу таких явлений относятся личные имена собственные (антропонимы), вовлеченные в процесс ЯИ и функционирующие в пределах определенного художественного контекста. В этом случае ЯИ начинает выступать в своей особой новизности – как ономастическая игра. Перейдем к рассмотрению данного типа ЯИ.

### **§3. Ономастическая игра как лингвокультурный и эстетический феномен**

Сущностные свойства ономастической игры необходимо рассматривать, исходя из знаковой специфики ИС и роли каждого разряда имен в трансляции социокультурной, этнокультурной и интертекстуальной информации, связанной с функционированием ИС в художественном тексте, а также с его употреблением как прецедентного феномена.

Специфика знаковой природы ИС позволяет говорить о целом ряде его отличий от имени нарицательного. Основной функцией ИС традиционно считается индивидуализирующая, связанная с выделением предмета из ряда однородных, в отличие от обобщающей, классифицирующей функций имени нарицательного. Такая универсальность применения ИС для номинации различных объектов действительности обуславливает его трактовку как лингвистического знака, лишенного сигнификативного компонента значения. Установка на идентификацию любого объекта позволяет рассматривать ИС как знак, обладающий номинативной универсальностью.

Однако номинативная универсальность онома – понятие относительное, т.к. в языке ИС обладает и номинативной специализацией, о чем свидетельствует выделение различных его разрядов (антропонимы, топонимы, эргонимы, зоонимы и т.д.).

Кроме того, при рассмотрении особенностей ИС нельзя не учитывать ассоциативную нагрузку, которой оно наделяется в речи, а также особенностей психологического восприятия и



психологической окрашенности онома, которое оно имеет в сознании говорящих.

Обратимся к ИС как лингвокультурному феномену, что предполагает его рассмотрение как знака ассоциативно нагруженного, полиинтерпретационного и полифункционального. Полиинтерпретационность ИС заключается не в особенностях денотативно-сигнификативного компонента значения, в отличие от ИН, а в специфических коннотациях, которые оно приобретает в социо- и этнокультурных контекстах. Важным представляется тот факт, что в подобных контекстах ИС наделяется особыми психологическими ракурсами восприятия носителями языка. В этом смысле для говорящих ИС не столько называет, сколько коннотирует. Ср. следующее мнение известного исследователя на этот счет: «Общее свойство семантики ИС – ее суггестивность, то есть накопление разного рода коннотаций и семантических компонентов, идущих от ассоциаций в тексте и за текстом» [Фонякова 1990: 33].

Данное понимание природы номинативных процессов в сфере ИС представляется особо продуктивным для рассмотрения ассоциативного потенциала ИС, реализующегося в ЯИ. Обратимся к анализу ИС как феномена языка и речи в трех аспектах: семантическом, этнолингвокультурологическом и функциональном. *Семантический* аспект предполагает исследование особенностей компонентов значения ИС в сравнении с ИН. *Этнолингвокультурологический* аспект связан с рассмотрением ИС как прецедентного знака, функционирующего в языковом культурном пространстве, наделенном, в том числе, чертами этнической маркированности. *Функциональный* аспект выражается в анализе особенностей функционирования ИС в различных сферах языка и речевой деятельности и, прежде всего, в художественном тексте, где ИС обретает различную интерпретационную валентность.

Своеобразие семантической структуры ИС по сравнению с ИН обусловило возникновение в науке многочисленных, порой взаимоисключающих мнений по вопросу о наличии/отсутствии у онома лексического значения.

Вопрос о значении ИС, поставленный еще в античности, до сих пор остается дискуссионным. В настоящее время в лин-

гвистике наиболее четко оформились три подхода к его решению. *Первый* из них сводится к полному отрицанию семантики ИС в связи с трактовкой ИС как денотативно ненагруженного языкового знака. Основой данного подхода в зарубежной научной традиции являются исследования Дж.Ст.Милля, А.Гардинера, Б.Рассела, Дж.Серля, С.Крипке (см. обзор данных подходов в [Лусан 2000], русский перевод: [Ликон 2003]).

Дж.Ст.Милль является основоположником трактовки ИС как «всего лишь метки, значение которой обусловлено его (онома) способностью называть определенный предмет, тем самым вводя данную реалию в дискурс» [Ликон 2003: 160]. Кроме этого, Дж.Ст.Милль полагал, что «сами имена наполняют семантику предложения не бóльшим числом компонентов, чем реалии, ими называемые» [Ликон 2003: 160]. А.Гардинеру принадлежит следующее определение ИС: «Слово или группа слов, специфическим назначением которых признается отождествление и которые выполняют или имеют тенденцию выполнять это назначение исключительно посредством различительного звука (т.е. звукового облика), независимо от какого-либо значения присущего этому звуку с самого начала или приобретенного им в результате ассоциации с объектом или объектами, отождествленными посредством этого звука» (цит. по: [Бондалетов 1983: 13]).

В отечественной науке эта точка зрения изложена в работах, О.С.Ахмановой [Ахманова 1966], А.А.Белецкого [Белецкий 1972], О.Д.Митрофановой [Митрофанова 1958], В.А.Никонова [Никонов 1974], А.А.Реформатского [Реформатский 2002], А.А.Уфимцевой [Уфимцева 1974] и др. исследователей.

Абсолютизация подхода к ИС как асемантическому языковому знаку и трактовка онома только как «слова, словосочетания или предложения, которое служит для выделения именуемого им объекта среди других объектов» [Подольская 1988: 91], то есть характеристика ИС только как ярлыка, метки объекта действительности, представляются принципиально неверными, т.к. границы между ИС и номенклатурным обозначением при таком определении становятся нечеткими (стираются).

Историческим «прецедентом», повлиявшим на формирование данной точки зрения, очевидно, оказалось известное вы-

сказывание К.Маркса, ставшее на долгие годы методологической базой для различных ономастических изысканий: «Название какой-либо вещи не имеет ничего общего с ее природой. Я решительно ничего не знаю о данном человеке, если знаю только то, что его зовут Яковом» [Маркс 1955: 107].

Второй подход к определению семантики ИС сводится к отождествлению ее с денотатом. Для разных разрядов ИС денотативный компонент представляется выделенным в зависимости от известности обозначаемого объекта. Ср.: гидроним *Байкал* вызывает в сознании говорящих представление о самом большом в мире озере, глубоком, с чистой водой и т.п. Для антропонимов денотатом является знание о человеке-носителе ИС (ср. прецедентные ИС: *Наполеон*, *Петр I* и. т.п.).

М.Э.Рут считает ведущим денотативный слой семантики онома. «Денотат антропонима, – пишет исследователь, – максимально нагружен – имя имеет смысл, если оно соотносено с реальным человеком» [Рут 2001: 61]. А.В.Суперанская также считает, что «значение (семантика) имени – фактор его известности, фактор экстралингвистический» и «для понимания семантики имени собственного необходимо знакомство с типовыми ситуациями, в которых употребляется имя, чтобы знать его “семантическую позицию”» [Суперанская 1973: 322].

С другой стороны, в рамках данного подхода принято рассматривать речевые реализации ИС как способы наполнения его потенциальной семантики актуальным референтным смыслом, когда для носителей языка данное ИС становится маркером конкретно представленного объекта. Такое «бытование» ИС предусматривает «знакомство» говорящего с номинируемой реалией и наличие собственных представлений о ней. (Ср. типичный случай употребления личного имени по отношению к человеку, который хорошо известен говорящему и имя которого, таким образом, однозначно его идентифицирует внутри и вне конкретной ситуации общения. С другой стороны, то же личное имя, зафиксированное и каталогизированное в словаре, не вызывает конкретно-образных или ситуативно маркированных представлений, т.к. может быть применено практически к любому человеку, к человеку вообще).

Однако даже в таком референтно-маркированном употреблении ИС, с нашей точки зрения, не могут не находить своего места многочисленные языковые проекции, связанные с особенностями лексической мотивации, структурными характеристиками онома, а также функционально обусловленные традиции именования (ср., например, ставшие хрестоматийными лирические отступления автора в романе «Евгений Онегин», посвященные имени *Татьяны Лариной*). Нельзя не учитывать также то, что ИС разных разрядов обладают специфичной денотативной потенцией, т.е. могут тяготеть к именованию различных классов объектов (ср.: астроном *равнина Зефирия*, гидроним *озеро Глубокое*, антропоним *Иван Иванович Иванов* и т.п.).

Проблема соотношения референции и денотации ИС может быть интерпретирована в свете представлений о ситуативной о постоянной референтной отнесенности онома («невоплощенные» и «воплощенные» ИС в терминах А.Гардинера, см.: [Бондалетов 1973]). В первом случае мы имеем дело с фактом контекстуального соотнесения ИС с объектом действительности; постоянная референция онома, с другой стороны, предполагает использование ИС для указания на общеизвестную реальную/лицо (ср.: коньяк «*Наполеон*» – *Наполеон Бонапарт*).

Некоторыми исследователями для описания разных видов ономастической референции используются понятия «интенционала» и «экстенционала», где под интенционалом понимается «свойство объекта, выражаемое именной группой» (например: «Этот парень наш дворовый Пеле»), а под экстенционалом – «множество объектов, которые могут обозначаться именной группой» (например: «Всякий Ваня по паспорту Иван») [Кронгауз 1987], [Кацнельсон 1965], [Гудков 1999].

Особое место в рамках данного подхода занимают исследования смысловой структуры ИС в аспекте выраженности/невыраженности отдельных ее компонентов по сравнению с ИИ. Н.В.Ботвина отмечает, что у ИС «отсутствует главный компонент лексической семантики, представляющий собой ядро лексического значения нарицательного слова, – понятие» [Ботвина 1988: 18]. При этом автор считает, что необходимо разводить языковую семантику ИС и речевую семантику ИС и, кроме

того, выделять в пределах речевой семантики референтную отнесенность онома (в частности, антропонима): «Путь к истинному, полному значению антропонимов лежит через референцию» [Ботвина 1988: 23].

Помимо указания на отсутствие сигнификативного компонента в семантике ИС, некоторые исследователи отмечают преобладание иных компонентов значения онома, маркированных стилистически. Так, Л.И.Андреева считает, что «собственное имя лишено какого-то определенного сигнификативного значения и может ассоциироваться с целым рядом понятий, связанных с общим значением собственного имени» [Андреева 1965: 13]. Вписывая процесс актуализации семантики ИС в ряд стилистических явлений языка, исследователь подчеркивает при этом, что отдельные разряды ИС могут быть особым образом стилистически «заряжены»: «характерные свойства фамилий и прозвищ служат основой для создания стилистически эффективных имен и фамилий» [Андреева 1965: 21].

Третий подход к определению семантики ИС характеризуется тем, что онома трактуется как языковой знак, обладающий особым типом значения – коннотирующим. Одним из основоположников данной трактовки семантики ИС можно считать О.Есперсена, считавшего, что «контекстуальное значение собственного имени более специально, чем контекстуальное лексическое значение апеллятива. Собственные имена обладают бóльшим количеством признаков, чем имена нарицательные. Собственные имена коннотируют наибольшее количество признаков» [Есперсен 1958: 71].

При рассмотрении функционирования языковых знаков (в том числе ИС) в аспекте их культурной маркированности мы опираемся на понятие «культурная коннотация», введенное В.Н.Телия. Под культурной коннотацией исследователь понимает «интерпретацию денотативного или образно мотивированного, квазиденотативного, аспектов значения в категориях культуры» [Телия 1996: 214]. Оперирование данным понятием в качестве основного характерно для лингвокультурологии – «научной дисциплины, исследующей воплощенные в живой национальной язык материальную культуру и менталитет и прояв-

ляющиеся в языковых процессах в их действенной преемственности с языком и культурой этноса» [Телия 1996: 216].

Коннотация выступает в роли самостоятельного маркера интенционально-прагматических установок говорящего по отношению к предмету речи. В большинстве случаев коннотация приобретает формы культурно маркированной реакции носителя языка на факты/реалии действительности и тем самым становится важным элементом семантической структуры языкового знака в плане экспликации тех стереотипных установок и элементарных смыслов, которые могут быть заключены в его оболочке. С этой точки зрения собственное имя оказывается в позиции более «авторитетного» в сравнении с апеллятивом носителя и хранителя культурной информации на уровне коннотативного фона/шлейфа, которым оно наделяется в ходе продолжительного функционирования в языке. Изучение коннотативной природы онома имеет большое значение для решения проблемы функционирования ИС, созданного с установкой на ЯИ, в пределах художественного текста.

Понимая коннотацию, в том числе и коннотацию культурную; как основную зону значения ИС, следует обозначить *второй аспект* рассмотрения функционирования онома как лингвокультурологический.

Позиция семантической (коннотативной) природы ИС напрямую соотнесена с концепцией лексического фона онома, авторами которой являются Е.М.Верещагин и В.Г.Костомаров [Верещагин, Костомаров 1980; 1990]. Понимая под лексическим фоном «всю совокупность непонятных семантических долей, относящихся к слову» [Верещагин, Костомаров 1990: 43], исследователи утверждают наличие лексического фона у онома: «Имя собственное обладает лексическим фоном. Оно, может быть, действительно лишено лексического понятия, но его лексический фон оказывается обширным и качественно сложным» [Верещагин, Костомаров 1990: 56]. Кроме того, концепция интегральной структуры лексического значения [Стернин 1979] также может рассматриваться как один из вариантов интерпретации соотношения предметно-понятийных и эмоционально-оценочных компонентов лексического значения ИС. Описание

ядра и периферии лексического значения, а также системного, актуализированного и личностного компонентов семантики слова представляют лексическое значение в виде диалектически взаимосвязанной, стройно организованной системы денотативной, коннотативной, селективной и эмпирической составляющих.

Набор коннотативных сем, составляющий лексический фон онома, оказывается концептуально важным в моделировании говорящим (автором художественного произведения) ассоциативной семантики ИС.

Культурная коннотация, реализуясь при референтном употреблении ИС в различных типовых контекстах и ситуациях общения, приобретает новые формы и виды и обуславливает функционирование ИС как особого полиинтерпретационного образования. Полиинтерпретационность является *третьим аспектом* анализа функционирования ИС как языкового знака, наряду с семантикой и лингвокультурологической маркированностью онома. По утверждению А.Ф.Лосева, «всякий специфически языковой знак как в силу своей зависимости от чистой мысли и от своей материально-природной данности, так и в силу своей оригинальности всегда необходимейшим образом оказывается заряженным бесконечными семантическими возможностями» [Лосев 1977: 8]. «Бесконечная семантическая валентность языкового знака», по мнению исследователя, «возникает из того, что он всегда есть акт мышления, а мышление бесконечно уже по одному тому, что оно есть отражение действительности, тоже всегда бесконечной и ничем не ограниченной» [Лосев 1977: 8]. Широкая интерпретационная валентность онома проявляется, например, в реализации его эстетического потенциала в пределах текста как явления культуры. «В художественном тексте имена собственные являются константами того особого мира, какой создается автором в самом тексте» [Лукин 1999: 32].

Процессы порождения и восприятия текста могут быть рассмотрены как специфические для человеческого сознания техники взаимонаправленной и взаимообусловленной интерпретации культурно-языковых кодов. ИС, употребленное в эстетической функции, безусловно, характеризуется «гегемонией эсте-

тической функции и доминированием в семантической сфере «поэтических» коннотаций» [Калинкин 1999а: 62]. Многослойность и неоднородность «упаковки» культурной информации в пределах ИС провоцирует бесчисленное количество возможных интерпретаций как со стороны автора-творца, так и со стороны читателя-дешифровщика. Возникающий таким образом диалог является одним из путей порождения особого фиктивного (виртуального) мира, наслаивающегося и надстраивающегося над миром авторского замысла. «Тогда же, когда онимия литературного произведения частично или целиком выдумана, сконструирована, она моделирует ономастическое пространство художественного мира, сотворенного автором, и несет большую эстетическую нагрузку» [Калинкин 1999а: 110].

Употребление ИС в текстах художественных произведений давно привлекает к себе пристальное внимание исследователей. В настоящее время в науке по отношению к таким ИС закрепилось определение «литературное имя», а также ряд других: «говорящее», «значащее» имя; «поэтоним»; «стилистически эффективное имя»; «имя с восстановленной этимологией»; «коннотативный антропоним». Оговоримся, что последний термин, по нашему мнению, наиболее точно определяет природу ИС, употребленного в контексте литературного произведения и насыщенного своеобразной ассоциативно-коннотативной семантикой.

Понятие «коннотативный антропоним» используется, например, в упомянутой выше диссертации Н.В.Ботвиной. Исследователь объясняет необходимость введения данного термина потребностью «выделить в ономастической лексике антропоним, несущий в себе дополнительную качественно-оценочную информацию». Одной из основных особенностей коннотативных антропонимов, является «прозрачность» информации, «представленной коннотативным антропонимом для читателя в контексте или без него» [Ботвина 1988: 8]. Именно на этом основании антропонимы делятся на «контекстные» и «внеконтекстные». Коннотативный антропоним понимается как «литературный антропоним, который в своем содержании включает не только прямую номинацию лица, дифференцирующее название индивида, но и добавочный эмоционально-оценочный признак,



соотносимый с качеством или свойствами его литературного носителя» [Ботвина 1988: 34].

Л.М.Буштян также активно использует понятие коннотации применительно к исследованию ИС в художественном тексте. Под коннотацией собственного имени автор понимает «информационное и эмоциональное содержание имени, соотносящееся прежде всего с его информационной и смысловой функциями» [Буштян 1983: 22]. Признавая существование семантики ИС, Л.М.Буштян утверждает, что ономастическая коннотация имеет экстралингвистическую природу, так как «опирается на денотативное (референтное) значение» имени [Буштян 1983: 33]. Однако такой подход значительно сужает границы ономастической коннотации как ассоциативно-прагматического феномена, потому что выстраивает традиционную иерархию компонентов лексического значения слова (сигнификат – денотат – коннотат), согласно которой ИС с его особой ономаσιологической составляющей занимает маргинальное положение. Таким образом, понятие ономастической коннотации ставится в зависимое положение от системно-структурной организации семантики лексемы. Это оборачивается несколько упрощенной и механистичной трактовкой ономастической коннотации как «все-го, что выходит за рамки собственно ономастического денотативного значения» [Буштян 1983: 183].

Проблемам функционирования ИС в художественном произведении посвящена особая область ономастики – ономастика литературная. По мнению О.И.Фоняковой, литературная ономастика «изучает все особенности употребления собственных имен в тексте и за его пределами» [Фонякова 1990: 7]. Кроме того, выделяется ряд черт, которыми обладает литературная ономастика по сравнению с узуальной ономастической практикой. Во-первых, «литературная ономастика вторична», так как именно «общезыковая система дает писателю свои модели и нормы». Во-вторых, «литературная ономастика рождается на основе свободного творческого поиска, выбора, осуществляемого писателем в соответствии с жанром и стилем художественного текста». В-третьих, «литературная ономастика прежде всего «говорит», то есть выполняет стилистическую функцию». Это

обусловлено тем, что «ИС в художественной речи дифференцирующую функцию совмещает с эстетической, изобразительной функцией и как бы подчиняется ей» [Фонякова 1990: 7-8].

Описание набора функций литературного ИС в пределах художественного текста составляет отдельную задачу. В современной науке утвердилось представление о следующих основных функциях такого рода имен: номинативной, коммуникативной, характерологической, культурно-исторической, эстетической, экспрессивной, текстообразующей и некоторых других. (См.: Андреева 1995, Ботвина 1988, Воронова 2000, Калинин 1999а, 1999б, 2000, Лукошкова 2000, Сітко 2000).

Четвертым важным свойством литературной ономастики, по О.И.Фоняковой, является «соотнесенность имени персонажа с содержанием целого художественного текста, где оно является ключевым, а также с тематически однородными или контрастными рядами параллельных имен других персонажей» [Фонякова 1990: 8]. Автор раскрывает специфику текстообразующей функции ИС в аспекте той роли, которую оно играет в процессе построения особой «модели мира» [Бахтин 1990]. Подобного рода моделирование исследователь описывает так: «Каждое имя персонажа, участвующего в развитии сюжета, ассоциативно связано с другими группами действующих лиц, а вся система имен таких лиц образует ономастическую парадигму текста, ядро поля ономастического пространства, в то время как иные средства номинации действующих лиц в тексте войдут в периферию этого поля» [Фонякова 1990: 9].

Ключевое понятие ассоциативной связи имен в художественном тексте является методологическим и функциональным основанием выделения подобного рода ономастического поля в его особой разновидности – *игрового* ономастического поля, характерного для текстов игровой (часто, но не обязательно комической) направленности.

Игровое ономастическое поле является, по нашему мнению, одной из функционально-стилевых разновидностей ономастического поля художественного текста. Его специфика во многом определяется принципами и приемами ЯИ, которые используются автором для создания как отдельных элементов по-

ля, так и моделирования условного игрового художественного пространства целого текста. Это делает закономерным применение ассоциативно-прагматической концепции ЯИ Т.А.Гридиной для исследования фактов внеконтекстуального и контекстуального использования игровых ономастических образований. Ономастическая игра понимается нами вслед за Т.А.Гридиной как «разновидность языковой игры, в основе которой лежит способность говорящих к актуализации ассоциативного потенциала имен собственных с целью создания особого мотивационного контекста их восприятия» [Гридина 2001: 234; см. также: Гридина 1994, 1996а, 1999].

Ономастическая игра обладает рядом существенных признаков. В их число входят, во-первых, особенности реализации системно-языковых параметров моделирования игрового ИС, во-вторых, специфика проявления авторского начала в тексте. Поэтому самостоятельной задачей является описание принципов и механизмов создания игрового эффекта, приводящих к появлению цельного семиотического образования – игрового ономастического поля художественного текста, отражающего в своей структуре системно обусловленные (языковые) стереотипы создания и употребления ИС и индивидуальные творческие интенции автора.

Как указывалось выше, эффект ЯИ с ИС обусловлен актуализацией/деавтоматизацией (ломкой, переключением) *ономастического стереотипа*, под которым мы понимаем относительно устойчивый, закрепленный в языковом сознании «образ» имени, стандартный код интерпретации имени как знака, несущего информацию о его потенциальном носителе. Эксплуатация ономастического стереотипа в целях ЯИ может приобретать эстетическую значимость и активно использоваться в художественном тексте при характеристике персонажа с помощью так называемых «говорящих фамилий».

Обладая ассоциативной направленностью, ономастический стереотип отражает устойчивые представления говорящих о типовых моделях/способах создания и употребления ИС в языке. Именно поэтому специальной проблемой является исследование маркеров восприятия ИС в определенном ассоциативном ключе. К числу таких маркеров относятся:

- параметры социокультурной и этнической характеристики онома (ср., например, идентификатор сферы профессиональной деятельности героя, содержащийся в фамилии протоиерея *Елеева* – от *елей*; а также маркер национальной идентичности героя по фамилии *Падекуа*);

- этимологическая и мотивационная составляющие семантики ИС (ср.: фамилию героя рассказа А.П.Чехова «Экзамен» *Змиежалов* – от *змеиное жало*);

- прецедентные компоненты, содержащиеся в коннотативной зоне значения ИС (ср. фамилию *Дездемонов*, отсылающую читателя к личному имени героини трагедии В.Шекспира «Отелло»);

- функциональная модель ИС (например, использование полной трехчленной формы обращения к герою, занимающему высокое положение на служебной лестнице: *Иван Петрович Семипалатов, Иван Прохорыч Халчадаев*).

### Основные выводы

1. Игра как вид самостоятельной, творчески ориентированной активности человека является онтологически сложным, многоуровневым феноменом, который следует рассматривать с нескольких позиций: психологической, философской, культурологической, литературоведческой, лингвопрагматической.

2. Основным субъектом онтологически нестатичной игровой деятельности является человек – носитель и генератор самообновляющейся культурной информации.

3. ЯИ представляет собой относительно свободную деятельность говорящего по оперированию формальными и содержательными компонентами языковых единиц различных уровней в аспекте осознанной (отрефлексированной) лингвокреативной трансформации их структуры и/или семантики.

4. Ономастическая игра как частная разновидность ЯИ основывается на специфической природе ИС, обладающего ассоциативно-коннотативной семантикой, способной к аккумуляции и хранению культурной информации в пределах коннотативного фона/шлейфа, которым оно наделяется в ходе продолжительного функционирования в языке.

5. Ассоциативно-коннотативная семантика ИС способна реализоваться вне контекста, а также в контексте литературного произведения. В последнем случае многослойность и неоднозначность «упаковки» культурной информации посредством ИС провоцирует бесчисленное количество возможных интерпретаций как со стороны автора-творца текста, так и со стороны читателя-дешифровщика.

6. Ономастическая игра может становиться характерной приметой индивидуальности писателя, что обуславливает важность рассмотрения ее специфики как особого «кода» передачи культурной информации.

### **Контрольные вопросы и задания**

1. Назовите основные подходы к изучению игры. Чем определяется сложность ее определения?
2. Какие виды игры вам известны? Приведите примеры.
3. В чем состоит заслуга Л.Витгенштейна в определении сущности игры?
4. Что лежит в основе рассмотрения языковой игры как разновидности лингвокреативной деятельности человека?
5. Какие свойства ИС являются основополагающими для появления ономастической игры в художественном тексте, разговорной речи?
6. Приведите примеры ономастической игры, которые встречались вам в разговорной речи, рекламе, художественной литературе.

## ГЛАВА 2. СПЕЦИФИКА ОНОМАСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Изучение особенностей порождения и развертывания художественного дискурса предполагает рассмотрение его отдельных компонентов и их взаимодействия друг с другом. В науке принято выделять несколько уровней литературного текста: «идейно-эстетический, жанрово-композиционный, собственно языковой, эстетический, метрический, ритмический, ритмомелодический» и др. [Бабенко, Васильев, Казарин 2000: 41].

При описании содержательной и структурной организации художественного текста отдельно выделяется его так называемая ономастическая составляющая (А.С.Бушмин, М.В.Карпенко, В.А.Лукин, Э.Б.Магазаник, В.Н.Михайлов, В.А.Никонов, А.А.Фомин и др.). Ономастическое пространство художественного текста – особая область исследования, обращенная к ИС как специфическому средству воплощения авторского замысла. В связи с этим, по нашему мнению, оно должно быть описано в системе эстетических кодов трансляции художественной информации в тексте.

Собственное имя является важным языковым элементом построения образа персонажа художественного текста. Поэтому оно соотносится с идейно-эстетическим уровнем организации текста, с одной стороны, и, с другой, – с уровнем лингвистическим.

Исходя из того, что ИС используется в художественном тексте для трансляции эстетически значимой информации, считаем необходимым при рассмотрении функционально-смысловой (в том числе игровой) специфики литературных антропонимов учитывать ряд параметров, реализация которых в тексте художественно маркирует генетически присущее данному разряду онимов отношение «человек и его имя». К такого рода параметрам относятся:

1. Специфика формальной организации структуры ИС, включающей в себя фонетические, словообразовательные и грамматические (главным образом, морфологические) показатели оформленности ИС.

2. Набор семантических компонентов ассоциативно-коннотативного характера, которыми наделяется ИС в тексте как лингвосоциокультурный языковой знак, обладающий специфическим лексическим фоном (ассоциативная семантика ИС).

3. Заданная автором с помощью ИС контекстуальная обусловленность интерпретации черт личности героя художественного произведения.

Данные параметры представляют собой основные подходы к характеристике формальной и семантической структуры литературного антропонима, который может создаваться автором, в том числе, и с установкой на ЯИ.

Включение ИС в игровой дискурс является особым случаем употребления проприальной языковой единицы в художественном тексте. В этом аспекте ономастическая игра может быть рассмотрена как разновидность ЯИ, само понимание которой в лингвистике имеет разную трактовку. Так, при широком (витгенштейновском) понимании ЯИ, когда она рассматривается как вся совокупность языковых ходов, используемых говорящим в различных сферах речевой деятельности для достижения прагматических целей, игра с ИС в художественном тексте может быть охарактеризована как любой значимый для автора акт использования ИС.

С другой стороны, при рассмотрении процессов ЯИ акцент может делаться на конкретных, операциональных ходах интерпретации ассоциативно-коннотативной семантики ИС, базирующихся на лингвокреативных механизмах речевой деятельности говорящего (в том числе автора художественного текста). При таком («узком») подходе к проблеме ономастической игры важной становится проблема выработки операционально ориентированной методики описания идиостилевых особенностей литературного ИС. Одним из оснований данного подхода является тезис о наличии в составе ИС, созданного с установкой на ЯИ, ряда структурно-семантических компонентов, на основе которых может быть (до известной степени точно) реконструирована авторская интенция в создании определенного образа героя художественного произведения.

Являясь «квантом» эстетической информации, ИС предоставляет широкие возможности для исследования его семан-

тического потенциала, а также особенностей включения в контекст литературного произведения. Предметом анализа текстовой семантики ИС, по нашему мнению, должны быть прагматически ориентированные и операционально закрепленные приемы создания в художественном тексте особого семиотического образования – ономастического поля, способного в ряде случаев приобретать игровую направленность.

С нашей точки зрения, соединение лингвопрагматического и текстологического подходов к анализу литературных онимов, может позволить описать их специфическую роль в порождении концептуально значимого в системе художественных координат литературного текста ономастического поля (в том числе игрового), воплощающего авторское представление о человеке.

В разработке концепции ономастического поля художественного текста мы опираемся на философскую концепцию имени П.Флоренского. По его мнению, «в литературном творчестве имена суть категории познания личности, потому что в творческом воображении имеют силу личностных форм» [Флоренский 2001: 25]. Философ описывает ряд параметров ИС, которые могут быть применены и для исследования литературного онома. Во-первых, выделяются *социальные* параметры бытия имени. Эта закономерность в художественном дискурсе реализуется в частности в том, что «определенным именам соответствуют в различных произведениях одни и те же типы, одни и те же не только в смысле психологического склада и нравственного характера, но и в смысле жизненной судьбы и линии поведения» [Флоренский 2001: 26].

Другим параметром функционирования ИС, по П.Флоренскому, является *национально-культурная* «привязка», то есть обусловленность специфических черт ИС особенностями конкретного этноса. П.Флоренский утверждает, что «имена – произведения из произведений культуры» [Флоренский 2001: 79], а также «наиболее устойчивый факт культуры и важнейший из ее устоев» [Флоренский 2001: 85]. Приводя многочисленные примеры бытования имен в разных культурах, фило-



соф подчеркивает факт несовпадения трактовки потенциальных свойств носителя ИС в каждой из культур.

Третьим параметром, по П.Флоренскому, является *прецедентное* «бытование» ИС, когда с одним и тем же именем оказывается связан целый ряд исторических и культурных «совпадений». Отметим при этом, что философ неоднократно указывает на важность языка для выявления глубинных смыслов, заложенных человеческой культурой в имени: «...в языке должен наличествовать и особый разряд слов, обслуживающих эту сторону познания,— конкретных категорий и конкретных понятий. Таковыми самосознание человечества признавало и признает имена» [Флоренский 2001: 82].

Предложенная П.Флоренским модель «считывания» информации, которую ИС коннотирует в литературном произведении, с нашей точки зрения, весьма продуктивна для исследования языковых принципов организации ономастического пространства художественного текста, созданного, в том числе, с установкой автора на ЯИ.

Исходя из сказанного, считаем возможным выделить две модели употребления ИС в художественных текстах (в частности, в текстах ранних рассказов А.П.Чехова): социальную и национально-культурную. Данные модели определяют наиболее общие, типологические подходы к изучению ИС как лингвокультурного феномена. Они соотносены с основными функциями литературных собственных имен: номинативной, коммуникативной, характерологической, культурно-исторической, эстетической, экспрессивной, стилистической, текстообразующей).

Учет того, что в сфере функциональных координат, соотношенных с ИС в художественном тексте, входит актуализация представления о социальном типе героя, его специфическом национальном облике, а также аллюзивный контекст, в который так или иначе может быть вписано ИС, позволяет предполагать, что соответствующая модель ИС при употреблении в рассказах А.П.Чехова влияет на формирование специфического типа/образа персонажа в сознании читателя.

ИС, представленные в текстах ранних рассказов А.П.Чехова, могут быть рассмотрены в рамках названных моделей. Первую группу составляют онимы, обладающие коннота-

циями социального характера. Сюда относятся, в частности, онимы, семантика которых указывает на стратификационный, профессиональный, а также социально-психологический статус персонажа.

Вторая группа имен, наделенных коннотациями национально-культурного характера, включает в себя, во-первых, онимы, обладающие этнической маркированностью, и, во-вторых, ИС с коннотациями культурного характера (прецедентные и лингвопрагматически мотивированные).

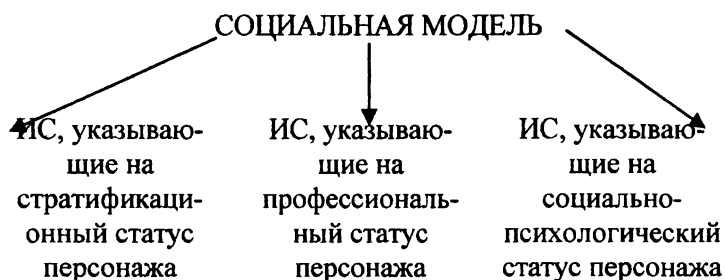
Прецедентное имя понимается нами, вслед за Д.Б.Гудковым, как один из видов прецедентных феноменов, специфика которого состоит в связи с широко известным текстом или с ситуацией, хорошо известной носителям языка [Гудков 1999: 28].

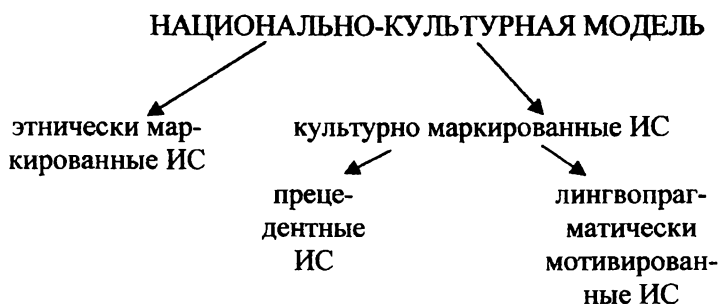
В свою очередь, лингвопрагматически мотивированные ИС характеризуются наличием оценочной ассоциативной семантики, возникающей вследствие их функционирования в тексте.

Представим данную классификацию в виде схемы.

*Схема 2*

**Модели употребления ИС в текстах  
ранних рассказов А.П.Чехова**





В составе каждой из групп могут быть выделены имена с разной функциональной направленностью:

а) ИС, образующие ономастический фон (культурного или социального характера) художественного произведения;

б) ИС, выступающие в роли элементов сюжетостроения, связанные с характеристикой фабульной ситуации текста или идейно-эстетической его составляющей. ИС, входящие в данную группу, описывают различные ракурсы характеристики автором персонажей-носителей этих онома.

ИС, составляющие ономастический фон литературного произведения, являются неперенными атрибутами моделирования виртуального художественного пространства текста. В качестве таких имен обычно используются узуально закрепленные проприальные единицы неигрового характера, помогающие автору добиться эффекта достоверности изображаемых в произведении событий и ситуаций, создать колорит эпохи.

Данные ИС могут вовлекаться в игровой контекст и функционировать в качестве игровых онимов. В таком случае имена подобного типа следует считать *потенциально игровыми*.

С другой стороны, характеристика персонажа литературного произведения с помощью ИС может задавать открыто оценочную доминанту восприятия за счет использования специально смоделированных «указаний» на специфические черты личности, названной этим ИС. Тогда мы имеем дело с *собственно игровыми* онома, намеренно созданными автором с установкой на неканоническое, деавтоматизированное восприятие проприального языкового знака, выполняющего дополнительные к основным функциям онима (номинативной, идентифицирующей,

дейктической и др.) функцию ассоциативно обусловленной нестандартной характеристики персонажа. Результатом такой деавтоматизации становится ассоциативно-игровая семантика, которую ИС приобретает в контексте художественного произведения. Основными лингвистическими актуализаторами и носителями этой семантики являются внутренняя форма мотивирующей ИС аппеллятивной основы, а также структурные параметры ИС (фонетический, морфемный состав онома, наличие форм и вариантов употребления ИС в тексте).

Деление на потенциально игровые и собственно игровые ИС является до известной степени условным, так как решающим фактором в актуализации игрового потенциала онома является контекст, границы которого зачастую могут совпадать с границами целого художественного произведения. В этом случае, по нашему мнению, имеет смысл говорить об *игровом контексте*, т.е. фрагменте текста, в котором реализуется тот или иной принцип ЯИ.

Таким образом, игровое ономастическое поле художественного текста образуется за счет наложения двух полярно противоположных ономастических континуумов – неигрового (узусального) и игрового (намеренно смоделированного). Представим это в виде следующей схемы.

Схема 3

### Игровое ономастическое поле художественного текста



Входящие в состав игрового ономастического поля художественного текста неигровые ИС являются, как указывалось выше, проекцией узуального ономастического континуума. Они выступают в качестве фоновых элементов ономастического тезауруса текста, реализуя ономастический стереотип и образуя периферию поля (цифра 1 в схеме).

Следующим пластом ономастической лексики литературного произведения являются игровые имена второстепенных, а также внесюжетных персонажей. Данная группа онимов – результат влияния лингвопрагматической сферы ономастической игры, т.е. существующей в сознании автора установки на ЯИ с помощью ИС как особого кода трансляции эстетической информации (в противовес нормативно закрепленным и устойчивым языковым схемам употребления проприальных языковых единиц, составляющим сферу ономастического узуса). Игровые имена второстепенных/ внесюжетных персонажей (цифра 2 в схеме) составляют особый пласт ономастической лексики, пограничный и тесно взаимодействующий с периферией поля. В зависимости от требований сюжета и контекста всего произведения в целом некоторые ИС могут переходить из разряда фоновых в слой ближней периферии. Таким образом, внутренние границы игрового ономастического поля не являются непреодолимыми для составляющих его языковых единиц.

Игровые ИС, находящиеся в зоне ближней периферии могут перемещаться в зону ядра, образованную собственно игровыми онимами. Собственно игровые онимы – это чаще всего имена главных героев произведения, активно задействованных в сюжете (цифра 3 в схеме). Структурно-функциональные параметры и ассоциативно-коннотативная семантика имен данного типа носит следы целенаправленной авторской работы по созданию ономастической игровой доминанты за счет использования определенного приема ЯИ.

ИС, созданные в соответствии с различными моделям употребления онома в художественном тексте (социальной и национально-культурной), обладают особенностями, демонстрирующими разнообразные тенденции моделирования структурно-семантических параметров лингвокреативных ономастических образований.

Рассмотрим собственные имена первой группы, функционирующие в тексте в соответствии с социальной моделью употребления литературных онома.

## **§1. Социальная и этнокультурная модели функционирования антропонима как элемента ономастического фона**

### **1.1. Социальная модель употребления собственных имен в ранних рассказах А.П.Чехова**

Описание особенностей реализации социальной модели ИС в художественном тексте предполагает учет следующих параметров:

1. Стратификационная идентификация героя-носителя ИС в тексте (принадлежность героя, наделенного именем, к определенному социальному слою).

2. Приписывание герою, включенному в систему внутригрупповых межличностных отношений в сюжетном дискурсе, одной или нескольких социальных ролей и определенного профессионального статуса.

3. Функциональная характеристика ИС, созданного по социальной модели, в соответствии с данной стратегией (наличие полной/неполной/уменьшительной/гипокористической и др. форм имени, социально стереотипизированных ономастических предпочтений, выражающихся в наделении героя, принадлежащего к определенному социальному слою (классу) традиционно характерным для этого слоя собственным именем и т.п.).

4. Семантическая характеристика ИС, основывающаяся на системе «социальных коннотаций», сопутствующих ему и мотивирующих данное имя. Рассмотрение потенциальной или актуальной игровой природы ИС, реализующих социальную модель. При этом учитывается: а) заданность социальной характеристики героя во ВФ имени, что может указывать на его личностные качества; б) ассоциативная доминанта «социальной коннотативной семантики» ИС, являющаяся идентификатором игрового онома и в) возможная этимологическая «ретроспектива» имени, в ряде случаев используемая автором (ср. известную

этимологию личного имени *София* (от греч. «мудрость») в комедии А.С.Грибоедова «Горе от ума» [Зеленина 1998: 49]).

Социальная модель литературного ИС предполагает комплексное рассмотрение социальных статусов и ролей, которыми могут обладать герои произведений в зависимости от требований сюжета.

Таким образом, *социальная модель* функционирования ИС может трактоваться как его способность сигнализировать с помощью набора лингвистических маркеров о социальных характеристиках носителя онима. Социальная модель определяется набором следующих параметров: а) структурные и фонетические особенности ИС; б) социально-культурные предпочтения в выборе того или иного ИС; в) этимологическая рефлексия ИС.

Данные параметры связаны с внеконтекстуальным функционированием ИС, в то время как в контексте ИС приобретает референтную отнесенность, выражающуюся в их эксплуатации в конкретных эстетических целях. Кроме того, дополнительным параметром становится мотивация ИС (естественная или искусственная), характеризующая носителя ИС как определенный социально-психологический тип личности.

Таким образом, главным аспектом рассмотрения литературного онома, созданного по социальной модели, является исследование того, как имя маркирует социальные черты личности героя [Крысин 2000], а также то, как имя актуализирует (укрупняет, акцентирует, утрирует) или опровергает социальные стереотипы, существующие в сознании носителей языка.

Исходя из классификации сфер общения личности (сферы семьи, сферы дружеских отношений, сферы производства [Карасик 2002]), определяющих набор ее социальных и индивидуально-психологических особенностей, а также дискурсивно-коммуникативную направленность, считаем возможным соотнести с ними социально-стратификационные, профессиональные и ролевые позиции, которыми обладают герои ранних рассказов А.П.Чехова.

Сфера семейных отношений	Сфера дружеских отношений	Сфера профессиональных отношений	Сфера сословной идентификации
<b>статусно-ролевые позиции (социотипы)</b>			
родственник (отец, мать, муж, жена, брат, сестра, сын, дочь и др.)	знакомый (случайный, близкий, друг/враг и др.)	военный духовное лицо чиновник купец врач журналист артист адвокат учитель студент	аристократ простолюдин

В ранних рассказах А.П.Чехова подавляющее большинство персонажей социально детерминированы, в связи с чем социальный ономастический фон играет здесь первостепенную роль, принимая на себя основную нагрузку при создании образа персонажа, наделенного той или иной социальной характеристикой.

Художественный образ (в данном случае – образ человека) по своей природе является эстетическим явлением, обладающим обобщающей направленностью, что закономерно приводит автора к необходимости создавать в произведении определенные *типы* личностей, типичных представителей своей эпохи и определенных социальных слоев [Тимофеев 1975]. Кроме того, установка на достоверность изображаемого требует при создании образов персонажей привлечения коллективного социального опыта, обосновывающего тот или иной ракурс представления персонажа в тексте. Все это заставляет автора обратиться к оперированию *социальными типами* персонажей художественного произведения. В свою очередь, типы личностей, или *социотипы*, моделируются на основе стихийно существующих в сознании автора социальных стереотипов, отфильт-



рованных многолетней историей общества. При описании категориальных признаков социотипа мы опираемся на понятие «модельной личности», предложенное В.И.Карасиком. Модельную личность он понимает как «типичного представителя определенной этносоциальной группы, узнаваемого по специфическим характеристикам вербального и невербального поведения и выводимой ценностной ориентации (русский интеллигент, английский аристократ, немецкий офицер)» [Карасик 2003: 29].

Среди основных социальных явлений, обуславливающих возникновение социальных стереотипов и их представление в снятом виде в ИС персонажей ранних рассказов А.П.Чехова, можно выделить следующие: феномен социального неравенства и феномен социальной идентификации. При этом считаем целесообразным рассматривать феномен социальной идентификации в двух аспектах: в аспекте профессиональной идентификации и в аспекте идентификации межличностной. Обратимся к анализу данных явлений с точки зрения того влияния, которое они оказывают на структурно-семантические и ассоциативно-коннотативные свойства неигровых ИС.

**I. Феномен социального неравенства** связан с существованием в обществе таких явлений, как уровень доходов, уровень образования, социальное происхождение, стратификация общества и др. [Радаев, Шкаратан 1996], [Смелзер 1994]. В художественном контексте рассказов А.П.Чехова перечисленные экстралингвистические факторы оказывают сильное влияние, в первую очередь, на структурно-семантические особенности онома, которыми наделены простолюдины и аристократы.

Герои низкого социального происхождения, представленные, по нашим наблюдениям, группой из 108 персонажей (из общего числа 409 неигровых ИС, образованных по социальной модели), называются в рассказах с помощью ИС, наделенных простонародной окраской, при этом полные формы некоторых личных имен могут восприниматься как архаичные. Ср. имена *Назар, Гурий, Евсевий, Аввакум, Порфирий, Паисий, Макар, Марк, Архип, Парамон, Спевсип*. В отборе женских имен этого регистра наблюдается сходная тенденция: личные ИС, используемые А.П.Чеховым, имеют народно-разговорную мотивировку и в ряде своих форм являются просторечными вариантами

книжно-литературных ИС. Ср.: *Матрена* – народная форма имени *Матрона* [Петровский 2000: 193], *Палаша* – уменьшительная форма от *Пелагея* [Петровский 2000: 224], *Акулина* – народная форма имени *Акилина* [Петровский 2000: 43], *Ульяна* – разговорная форма имени *Юлиана/Юлиания* [Петровский 2000: 304], *Марья* – разговорная форма имени *Мария* [Петровский 2000: 198]. Полных женских имен в составе данной группы относительно немного: среди народных ИС это *Марфа* и *Пелагея*, среди общеупотребительных – имя *Ирина*, а также уменьшительные формы *Настя* и *Таня* от *Анастасия* и *Татьяна* соответственно.

Встречаются случаи параллельного употребления двух вариантов имени, когда один из них является литературным. Ср. диалог церковного дьячка и прихожанки в рассказе «Канитель»: *Авдотью записал? – Авдотью? Гм... Авдотью... Евдокию... – пересматривает дьячок свои бумажки. – Помню, записывал ее, а теперь шут ее знает...* [«Канитель» 3: 233].

Среди мужских имен примеров употребления народных вариантов значительно меньше. Ср.: *Митрий* (от *Дмитрий*), *Левонтий* (от *Леонтий*). В основном мужские имена употребляются в полных, литературно закрепленных формах. Приведем ряд примеров: *Кузьма, Марк, Захар, Егор, Иван, Пантелей, Герасим, Гордей, Кирилл, Антип, Андрей, Денис, Евсей, Парфен, Степан, Сидор*.

Значительное место в составе мужских ИС занимают формы, образованные соединением личного имени и фамилии. Это обстоятельство, вероятно, является косвенным отражением дореформенной системы учета крепостных душ, когда подати распределялись по числу лиц мужского пола и поэтому важным было указание на семью, фамилию которой носил крестьянин. А.П.Чехов, таким образом, отсылает читателя к экстралингвистическим основаниям выбора определенной формы именования персонажа. Примеры употребления подобных онома многочисленны: *Иван Дротов (...упал под лошадь стоявшего здесь извозчика, крестьянина дер. Дурыкиной, Юхновского уезда, Ивана Дротова* [«Радость» 2: 13]; *Павел Хромой (Вы кто такой? – Павел Хромой, – еле-еле выговаривает мужичонок, прижимая к*

себе ружье. – Из Кашиловки [«Он понял!» 2: 169]; *Микифор Пуголова* (*Кто таков? Как звать? – Микифор Пуголова, из Хапловой* [«Сельские эскулапы» 1: 197]). При этом решающим фактором в назывании человека с использованием отчества является не возраст (ср. имена взрослых персонажей: *Максим Журкин* [«Барыня» 1: 253], *Кузьма Федоров* [«Кулачье гнездо» 3: 436], *Иван Микулов* [«Сельские эскулапы» 1: 196]), а, скорее, социальный статус. В качестве примера можно привести имя героя рассказа «Ванька» – *Иван Васильев Котлов* (...*фамилия его будет Котлов, а по имени и отчеству Иван Васильев* [3: 335]), входящее в состав которого полуотчество – остаток прежнего крестьянского статуса. В своем новом положении столичного коммерции советника герой именуется как *Иван Васильевич Котлов*.

На уровне фона в семантике неигровых ИС могут актуализироваться характеристические компоненты, описывающие потенциальные (в том числе и коннотативно закрепленные) свойства личности героя, маркированные прозрачной внутренней формой или экспрессивно-оценочной окраской его имени. Таким образом, социально-характерологическая доминанта, представленная в ИС, укрепляется за счет его мотивационной формы (Ср. приведенные выше примеры ИС, некоторые из которых обладают такой фоновой мотивацией: *Хромой, Пуголова, Журкин, Котлов*).

Особый разряд ИС данной группы составляют разговорные формы мужских имен с суффиксами субъективной оценки -к-, -ушк-/юшк-. Такое употребление находится в рамках традиции функционирования ИС в просторечии. Ср.: *Сережка, Костька, Мишка, Яшка, Филька, Тимошка, Илюшка, Карпушка, Ефимушка, Андрюшка, Микешка* (от *Микеша* – просторечной формы разговорного варианта *Никиша*, восходящего, в свою очередь, к *Никифор*). Появление таких форм в текстах рассказов отражает реальную языковую ситуацию XIV-XIX веков в России, когда для обращения к людям низших сословий использовались ономастические варианты с пренебрежительным, уничижительным значением. (См. об этом, например: [Никонов 1993: 199]).

Собственные имена аристократов (18 онимов) противопоставлены именам простолюдинов как в социокультурном, так и в структурно-семантическом плане. Подавляющее большинство таких имен состоит из двух компонентов: имя+отчество. Ср.: *Осип Яклич, Порфирий Емельяныч, Семен Сергеич, Михаила Дмитрич, Павел Иваныч, Владимир Иваныч, Семен Пантелеич, Егор Григорьич, Петр Иваныч*. Отчества при этом оформлены с помощью суффикса *-ич/-ыч-*, усеченной формы литературного *-ович/-евич-*. Встречаются имена, в состав которых входит фамилия персонажа, причем имя, отчество и фамилия могут как соседствовать друг с другом в тексте, так и заменять одно другое в ходе идентифицирующей номинации. Ср., например, контекст: *Председатель земской управы Егор Федорыч Шмахин стоял у окна и со злобой барабанил по стеклу пальцами* [«Безнадежный» 3: 219]. Описание ситуации, знакомящей читателя с героем, предполагает его именование с использованием трехчленной формулы. В других случаях возможно чередование компонентов в пределах текста: *где-то там <...> должен быть в это время ее муж, помещик Литвинов* [«В рождественскую ночь» 2: 286]; *...там и барин Андрей Петрович* [«В рождественскую ночь» 2: 287].

Аналогичный случай находим в рассказе «Мошенники поневоле»: *В зале на большом клеенчатом диване сидят квартирный хозяин Гусев и лавочник Размахалов* [1: 472]; *...главное в жизни – порядок, Алексей Васильич!* [1: 472]. Два последних примера демонстрируют тенденцию к фоновой игровой мотивации ИС, связанной, в данном случае, с актуализацией коннотативной семантики апеллятивной основы фамилии (Ср.: *Гусев* – от *гусь* в некоторых сочетаниях: о ловкаче или мошеннике, пройдохе; *Размахалов* – от *размахать(ся), размахивать* в значении «начать махать не переставая» и «махать то в ту, то в другую сторону», что, вероятно, ассоциативно отсылает к эпизоду рассказа, когда во время в преддверии новогоднего торжества стрелка часов неоднократно переводится гостями то вперед, то назад).

Фоновая игровая мотивация фамилии *Гусев* (а также ее дериватов *Гусин, Гускин, Гуськов, Гусевич*), по мнению

А.В.Кубасова, связана с семантикой устойчивого выражения «гусь лапчатый», используемого в отношении хитрого, ловкого человека. Кроме того, в русской юмористике 1880-х годов эта фамилия функционировала как «условно-терминологическая» (ср., например, сборник рассказов Н.Лейкина «Гуси лапчатые»), т.е. обладающая устойчивыми оценочными коннотациями, исключающими необходимость давать развернутую характеристику персонажа и сразу нацеливающими читателя на однозначное истолкование его личностных качеств.

В качестве эталонного обращения к особе женского пола привилегированного класса также применяется формула «имя+отчество». Ср.: *Милостивая государыня, Марья Еремеевна!* [«Новейший письмовник» 3: 125]. Аналогично героиня рассказа «В рождественскую ночь» называется *Натальей Сергеевной* (*Это вы, барыня Наталья Сергеевна?* [2: 290]), а в рассказе «Барыня» главной героиней является *Елена Егоровна Стрелкова*, в речи крестьян именуемая *Стрельчихой* в соответствии с простонародной прозвищной традицией: *К кому за лесом пойдешь? К Стрельчихе небось?* [1: 259]. (См. подход к интерпретации трехчленной формы именования героини как показателя высокого социального статуса, а также трактовка прозрачной внутренней формы фамилии как контекстуального указателя на то, что героиня состоит в браке с военным в: [Калинкин 1999а: 330-331]).

Ведущим началом в оформлении неигровых ИС, называющих простолюдинов в ранних рассказах А.П.Чехова, является использование народных (просторечных, разговорных) вариантов имен для придания достоверности социальному фону, выстраиваемому в произведении и создания социотипа «незначительный человек». Характерной особенностью ИС, которыми наделены герои, относящиеся к социотипу «аристократ», является социально маркированная двучленная, реже трехчленная, формула именования, что выступает идентификатором высокого статуса персонажа, занимающее привилегированное положение на социальной лестнице.

Отметим также факты проявления характерологических коннотаций, связанных с семантикой производящих основ фа-

милый героев, что отражает установку А.П.Чехова на включение фоновой игровой мотивации ИС в систему социальных детерминаций героев его произведений.

**II. Феномен социальной идентификации** применительно к литературной ономастике реализуется в целом ряде явлений, связанных с наполнением ассоциативно-коннотативной семантики ИС компонентами, указывающими на профессиональный, стратификационный или любой другой социально институтированный статус его носителя. В науке неоднократно отмечалось пристальное внимание А.П.Чехова к социальному и профессиональному облику его героев. Как указывает А.П.Чудаков, «просмотрев рассказы Чехова первых пяти лет, можно убедиться, что трудно назвать тот социальный слой, профессию, род занятий, которые не были бы представлены среди его героев» [Чудаков 1987: 90].

Главное место среди различных **профессиональных групп**, представленных в раннем творчестве А.П.Чехова, занимают чиновники. Канцелярский «кодекс чести» предписывает проявлять повышенный пиетет по отношению к вышестоящим. Поэтому нормой обращения к начальнику является именование по имени и отчеству в полной форме. Пример такого обращения приводится в рассказе «Новейший письмовник»: *...Вежливость, почтительность и скромность в выражениях служат украшением всякого письма, в письмах же к старшим надлежит помимо того руководствоваться табелью о рангах, предпосылая имени адресата его полный титул, например: "Ваше превосходительство, отец и благодетель, Иван Иванович!..."* [3: 124]. Ср. аналогичные случаи: *Евлампий Степанович* [«Протекция» 2: 222], *Павел Николаевич* [«Разговор человека с собакой» 3: 187], *Иван Петрович* [«Благодарный» 2: 45], *Сысой Петрович* [«Корреспондент» 1: 179].

В случаях, когда говорящему необходимо подчеркнуть лично окрашенное отношение к начальнику (благодарность, восхищение и т.п.), в составе ИС-обращений могут появляться разговорные суффиксы. Например, в рассказе «Совет» герой так выражает свою признательность важному лицу: *Хочется мне <...> благодарить Порфирия Семеныча. Он мой главный благо-*

детель и от него всего больше мое дело зависит [2: 48]. Восхищение личностными качествами начальника может выражаться так: *Помню, покойник Пантелей Степаныч, дай бог ему царство небесное, любил, чтоб мы почтительны были... Храни бог, бывало, ежели кто визита не сделает – скрежет зубовный!* [«Праздничная повинность» 3: 157].

Характерной особенностью имен мелких чиновников является использование фамилии в качестве единственного способа обращения к собеседнику, что обусловлено в художественном мире А.П.Чехова не столько служебной субординацией, сколько демонстрацией пренебрежительного, обезличенного отношения к человеку. Ср. обращения к чиновникам департамента со стороны их начальника в рассказе «Чтение»: *Подходите, ступайте и вы, любезнейший! Парамонов, подите, возьмите себе книгу! Смирнов – и вы!* [2: 362]. Такие агрессивные формы речевого взаимодействия демонстрируют типичное для канцелярии «инструментальное» отношение к человеку, стоящему ниже на административной лестнице. Так, используя фамилии чиновников в рассказе «Служебные пометки», А.П.Чехов имитирует стиль служебной записки, принадлежащей перу начальника. Например: *На прошение губернского секретаря Осетрова об единовременном пособии могу ответить указанием на Римскую империю, погибшую от роскоши; Шулябин пишет, что он болен, а между тем мне известно, что он сидит теперь дома и под видом геморроя пишет мещанам прошения* [3: 176-177]. Таким образом, чиновничий стиль мышления героя маркируется ономастически. Кроме того, стилизация как художественный прием выступает здесь как потенциально игровая интенция, способная порождать комический эффект в случае распознавания реципиентом (читателем) прототипа и установления механизма его деавтоматизации (доведение стандартного содержания официальной бумаги до комического абсурда).

Отдельное место в пределах данной профессиональной группы занимают имена героев, которые обладают примерно одинаковым положением в служебной иерархии. Социальная роль «сослуживец» может предполагать самые разные варианты развертывания отношений между героями: от панибратства и

взаимной поддержки до ненависти и намерения пройти «по головам». Среди неигровых ИС, обозначающих героев-сослуживцев, главное место занимают персонажи, названные по имени и отчеству, что передает официальные отношения между чиновниками одного ведомства: *Там, кроме швейцара, стояло еще несколько наших: Иван Иванович, Петр Кузьмич, Егор Сидорыч* [«Пережитое» 1: 468]. При этом даже достаточно близкие и дружеские отношения между героями не позволяют им нарушить этикетные нормы общения. Ср. в рассказе «Протекция»: *Я вас уважаю, друг я вам, Прохор Михайлыч, на все для вас готов, но... не могу-с! И не просите!»* [2: 223]. Такие подчеркнута нейтральные формы, однако, имеют в своем составе разговорные суффиксы *-ич/-ыч-*, смягчающие канцелярский стиль обращения к собеседнику.

Продолжая сатирические традиции Н.В.Гоголя и М.Е.Салтыкова-Щедрина, А.П.Чехов наполнил образ чиновника новым содержанием: государственный служащий изображается заключенным в непреодолимую «броню» официальных отношений и циркуляров, определяющих любой шаг героя, его мировоззрение и речевой портрет. Это обуславливает ряд типологических особенностей неигровых онома, образующих данную группу ИС.

Другой профессиональной группой являются в рассказах А.П.Чехова духовные лица. Традиционно ИС духовного лица включает в свой состав указание на его статус в церковной иерархии. Ведущую роль при моделировании социотипа «лицо духовного звания» играют имена священников. Например: *отец Герасим (Мой сослуживец, отец Герасим, человек хворый, ослабленный и не может один оставаться на долгое время* [«Живой товар» 1: 378]); *отец Евмений (Отец Евмений, маленький старичок, в высокой полинявшей камизлавке, надевает черные ризы* [«У предводительши» 3: 169]); *отец Петр (Обыкновенно отец Петр, маленький попик, в коричневой рясе и в цилиндре с поднятыми краями, медленно разгуливал вокруг дач и с любопытством поглядывал сквозь свои дедовские очки на “неведомые земли”* [«Живой товар» 1: 378]).



Некоторые ИС оформлены в соответствие с народно-разговорной традицией. Ср.: *Отец Пётра (Батюшка, отец Пётра, тоже рассказывает, что баловство...* [«Он понял!» 2: 175]). Обращают на себя внимание имена церковных певчих, которых в большинстве случаев зовут *Михайло (Влепить! – говорит бас Михайло таким низким голосом, что все пугаются...* [«Суд» 1: 97]; *Ну, коли форма, так черт с тобой! Пиши! Михайло Федотыч Измученко* [«Сельские эскулапы» 1: 197]). Фоновая игровая мотивация фамилии *Измученко* (ср.: *мучить(ся)* – «причинять кому-нибудь муки, страдания», а также «испытывать муки, страдания от чего-нибудь»), вероятно, отсылает читателя к ситуации телесного недуга и посещения земской больницы, описываемой в рассказе.

Имена дьячков образованы по той же модели, что и имена священников (*дьячок Лука, дьячок Евстигней*), однако встречаются и исключения: *дьячок Феофан Манафушлов* [«Суд» 1: 95] назван в том числе и по фамилии. В данном случае имитируется (порождая фоновые игровые ассоциации) традиция создания искусственных фамилий на базе личных ИС библейского происхождения (ср.: *Иммануил, Нафанаил*), что вписывает фамилию в широкий ряд искусственных онимов, характерных для православного духовенства XIX века.

В целом неигровым ИС данной группы свойственна социально-профессиональная детерминированность структуры и, отчасти, лексико-мотивационной базы. Это выражается в том, что для именования церковных лиц А.П.Чеховым отбираются такие имена, которые имеют сакральную этимологию. Например: *отец Матвей (Тут отец Матвей панихиду служит, а она на весь дом орет)*, ср.: *Матвей* – от др.-евр. *matitiāhū* – «дар Яхве, божий человек»; *отец Ефимий (Перед его глазами замелькали сестрицы <...> отец Ефимий с матушкой ...* [«Безнадежный» 3:220]), ср.: *Ефимий* – разг. к *Ефим* – от греч. *euphētos* – «благочестивый, священный». Такая мотивационная связь, возможно, определяет выбор автором онима, наделенного сакральной этимологией, и помогает создать образ героя (социотип), имеющего отношение к церкви, а в ряде случаев дать характеристику персонажам.

Феномен социальной идентификации в рассказах А.П.Чехова касается и персонажей, основной сферой деятельности которых является образование, медицина, культура и искусство. Среди них, в частности, выделяются имена врачей, которых чаще всего в рассказах называют по формуле «доктор + фамилия». Ср.: *доктор Топорков, доктор Дмитриев, доктор Яковкин, д-р Зайцев*. В других случаях, когда важно подчеркнуть уважительное отношение к медику, для обращения к нему используется имя и отчество, например: *Аникита Николаич* (...*Не начать ли нам, Аникита Николаич, с лавки Ошейникова?* [«Надлежащие меры» 3: 62]); *Иван Матвеич* (...*мы сейчас к доктору: "Иван Матвеич, голубчик! Благодетель, отец родной, выручи!"* [«Разговор» 1: 97]).

Сходным образом именуются фельдшеры, часто заменяющие докторов и пользующиеся не меньшим авторитетом в глазах обывателей. Ср.: *Кузьма Егорыч* (*Славный вы у нас целитель, Кузьма Егорыч! Лучше докторов всяких! Ей-богу! Сколько душ за вас молится! И-и-и-!.. Страсть!* [«Сельские эскулапы» 1:201]); *Глеб Глебыч* (*За отсутствием доктора, уехавшего с станковым на охоту, больных принимают фельдшера: Кузьма Егоров и Глеб Глебыч* [«Сельские эскулапы» 1: 196]); *Егор Никитыч* (*Фельдшер Егор Никитыч, лечивший мою тетеньку, любил во всем точность, аккуратность и правильность...* [«И прекрасное должно иметь пределы» 3: 83]).

По имени и отчеству в рассказах А.П.Чехова называют и учителей. Вероятно, здесь в снятом виде присутствует традиция обращения к наставнику с использованием уважительной формы. Например: *Иван Федорыч* (*Вы, Иван Федорыч, моему сынишке двоек там наставили...* [«Папаша» 1: 30]); *Сергей Макарыч* (*Во время пения учитель Сергей Макарыч задает ученикам чистописание и сам присоединяется к тенорам, как любитель* [«Певчие» 2: 352]).

Имена людей богемы (артистов, музыкантов, художников) представлены несколькими основными функциональными вариантами. В одних случаях герой называется по фамилии (*Смирнов, Попов, Ногтев*), в других – по имени и отчеству (*Марья Андреевна*) или по имени и фамилии (*Гурий Максимов*). Ср.: *Ног*

тев – юноша лет 24-х, брюнет, с страстными грузинскими глазами, с красивыми усами и с бледными щеками. Он никогда ничего не пишет, но он художник. У него длинные волосы, эспаньолка, есть золотая палитра на часовой цепочке, золотые палитры вместо запонок, перчатки до локтей и невероятно высокие каблуки [«Скверная история» 1: 216]; Три странствующих актера – Смирнов, Попов и Балабайкин шли в одно прекрасное утро по железнодорожным шпалам и нашли бумажник [«Бумажник» 3: 443]. В последнем примере перед нами имплицитное обыгрывание структурно-семантических особенностей онимов, два из которых являются типичными для русской ономастической традиции, а третий ассоциативно отсылает к апеллативу *балалайка*, порождающему иронические коннотации. Кроме того, фоновая игровая мотивация подкреплена здесь ритмизированным созвучием фамилий. На уровне подтекста данные онимы характеризуют персонажей как любителей злоупотреблять спиртными напитками (ср. названия водок, широко распространенных в России в XIX веке: «Смирновская» и «Поповская» по именам владельцев винокуренных заводов)<sup>1</sup>. Подтверждением «неслучайности» такой игровой аналогии является эпизод в рассказе, когда Смирнов отправляет Попова в ближайшую деревню за провизией (*Вот что, миляга Попов, ты из нас самый молодой и легкий, возьми-ка из бумажника рублевку и маршируй за провизией, ангел мой хороший... Купи водки бутылку, фунт колбасы, два хлеба и сельдь...* [3: 443]). В финале рассказа герои губят друг друга, желая завладеть найденным ими бумажником: Смирнов и Балабайкин набрасываются на Попова и убивают его, а сами гибнут от яда, который перед этим Попов добавляет в водку (*Яд, брошенный Поповым в бутылку с водкой, принадлежал к сильно действующим: не успели друзья выпить по другой, как уже бездыханные лежали на шпалах...* [3: 444]).

Зачастую ИС, которым наделен актер, сопровождается наименованием его театрального амплуа. Например: – *Ску-ка!* –

---

<sup>1</sup> Данный исторический факт, а также общее направление интерпретации игровой семантики фамилий персонажей рассказа «Бумажник» были любезно предложены нам А.В.Кубасовым в частной беседе.

зевнула *ingénue* Марья Андреевна [«Комик» 2: 317]<sup>1</sup>; или: *Теперь бы на радостях выпить и закусить*, – заметил *jeune premier* Попов. В последнем примере, вероятно, актуализируются аналогичные рассмотренным выше типовые для художественного мира А.П.Чехова игровые проекции, которыми обладают образы актеров по фамилии Попов (это обычно пьяницы и гуляки).

Подчеркнем, что подобного рода «профессиональные идентификаторы» (определители-приложения) являются необходимыми компонентами ономастического комплекса, называющего героя и одновременно указывающего на его социально-профессиональный статус. В таких случаях читатель получает от автора специфические социотипические «указания», направляющие его внимание на те особенности характера и поведения персонажа, подчеркнуть которые и составляет художественную задачу А.П.Чехова. Таким образом, идиостилевые маркеры авторской интенции транслируются читателю посредством ономастического кода передачи информации с включением элементов мотивационного кода, заключенного во внутренней форме фамилий персонажей, и актуализирующего определенные аспекты характеристики носителя ИС.

Основная функциональная модель, используемая А.П.Чеховым для именования купцов, торговцев и трактирщиков – это называние героя по фамилии. Экстралингвистическим основанием данной тенденции является, вероятно, характерная для капиталистической России середины XIX века установка на рекламу собственного товара или своего торгового дела. При этом имя владельца зачастую становилось своеобразной «гарантией» соответствующего качества и сближалось по функции с торговой маркой. В ранних рассказах А.П.Чехова мы находим ряд фамилий подобного рода, например: *Корчатов* (*Закуски братъ у Корчатова... У него икра свежая. Ну, и омары...* [«Цветы запоздалые» 1: 416]); *Пуров* (*...прошли только что выкупавшиеся в реке фабричные купца Пурова* [«Брожение умов» 3:

---

<sup>1</sup> По мнению А.В.Кубасова, *Марья Андреевна* здесь – это гоголевские Анна Андреевна и Марья Антоновна, слитые вместе и поделенные пополам, что демонстрирует идиостилевую установку А.П.Чехова на создание скрытой диалогичности.

25]); *Петров (Петров не хочет отпускать в кредит бумагу [«О женщины, женщины!.. 2: 341]); Алпатов (У вашего соседа, углепромышленника Алпатова, заготовлено пятнадцать миллионов пудов... [«Русский уголь» 3: 17])*. Ряд имен образован с установкой на имитацию народной традиции (стереотипных приемов употребления ИС, характерных для народной культуры). Ср.: *Степан Луков (Испуганная лошадь, перешагнув через Кулдарова и протацив через него сани с находившимся в них второй гильдии московским купцом Степаном Луковым, помчалась по улице... [«Радость» 2: 13]); Кузьма Егоров (Изба Кузьмы Егорова, лавочника [«Суд» 1: 95])*.

Для моделирования имен, которыми наделяются в рассказах А.П.Чехова военные и полицейские (7 онимов), используются две функциональные модели. Так, военные, не включенные непосредственно в пространственно-временные рамки рассказа, обычно названы по фамилии. Ср.: *Стрелков (Муж ее, полковник Стрелков, очень порядочный человек, жил тоже в Петербурге и думал о своей жене менее, чем ее брат о своем имении [«Барыня» 1: 262]); Жигалов (Чья это собака, спрашиваю? – Это, кажись, генерала Жигалова! – кричит кто-то из толпы [«Хамелеон» 3: 53])*.

С другой стороны, полицейские, вовлеченные в хронотопические рамки произведения, называются по имени и отчеству, что в определенной степени является данью официальному этикету. Например: *Назар Захарыч (...сбегайте к хозяйке, чтоб за Назар Захарычем послали – протокол составить [«В бане» 3: 181]; Евстрат Спиридоныч (“Позвать сюда Евстрата Спиридоныча!” Евстрат Спиридоныч, старик в полицейском мундире, не замедлил явиться [«Маска» 3: 87]); Аким Данилыч (Сидоров, сбегай-ка за Акимом Данилычем! <...> Господа, ведь вам же плохо будет! придет Аким Данилыч, и вам же достанется! [«Брожение умов» 3:26])*. Таким образом, подобная хронотопическая дистанция одним из своих последствий имеет и определенную «социальную удаленность», косвенным образом зафиксированную в способе именования персонажа.

Второй аспект рассмотрения феномена **социальной идентификации** предполагает обращение к ономастическим харак-

теристикам персонажей литературного произведения, обусловленным формой и способами их **межличностного взаимодействия**. Здесь следует сосредоточить внимание на способах именования героев, наделенных социально-статусными ролями «родственник» и «знакомый».

Группа персонажей, наделенных ролью родственника в ранних рассказах А.П.Чехова, является наиболее многочисленной и разнообразной по составу среди неигровых (фоновых) онама. Это объясняется как социально-бытовой тематикой рассказов, многие из которых посвящены описанию семейных отношений, так и множественностью социальных ролей, принимаемых на себя героями произведений: зачастую герой является обладателем ряда статусов (сын, брат, чиновник), среди которых семейный статус оказывается доминирующим.

Большое количество женских личных имен в составе данной группы, очевидно, косвенным образом отражает гендерные стереотипы, характерные для России XIX века, где основной сферой деятельности женщины была семья. В рассказах А.П.Чехова социально-статусная роль жены маркирована чаще всего двучленной формой онима (имя + отчество): *Арина Матвеевна, Евдокия Трифонова, Матрена Николаевна, Варвара Петровна, Ольга Петровна, Марья Денисовна, Марья Власьевна*. Кроме того, встречаются и многочисленные примеры уменьшительно-ласкательных и гипокористических форм обращения к супруге. Ср. в рассказе «Невидимые миру слезы» [3: 47-50]: *Маша, Машенька, Машуня, Манечка, Манюня*, а также в рассказе «Трифон» [2: 367-368]: *Настюша, Настя, Настенька, Настюха*. По отношению к молодой жене возможно употребление одного имени: *Катя, Алена, Соня, Лиза*, в то время как при разговоре о невесте используется этикетное *Дарья Макаровна* (...*Я жениться на Дарье Макаровне не могу* [«В бане» 3: 178]), *Варвара Максимовна* (...*Я пришел просить у вас руки вашей племянницы Варвары Максимовны* [«Опекун» 2: 259]), *Дарья Ивановна* (...*Я всегда от всех чувств желал Дарье Ивановне хорошего жениха* [«Брак по расчету» 3: 99]).

Для имен дочерей в рассказах характерно использование деминутивных форм обращения, указывающих на неформаль-

ный, интимно-родственный характер общения. Ср.: *Дочь моя Наташенька просила Вас, чтоб Вы с собой какие-нибудь умные книги привезли. Она у меня эманципе, все у ней дураки, только она одна умная* [«Письмо к ученому соседу» 1: 15]; *...Кормилица моя, музыкантиша моя... Дочь моя! Маничка!* [«Корреспондент» 1: 190]. При помещении имени дочери в зону речи автора деминутивный характер онома может сохраняться. Например: *После обеда Олечка унесла альбом к себе в комнату и заперла его в стол* [«Альбом» 2: 381]; *С ними [Брындиными] каталась и их кузина Марфуша, маленькая шестнадцатилетняя провинциалка-помещица, приехавшая на днях в Питер погостить у знатной родни и поглядеть на “достопримечательности”* [«В ландо» 2: 242]; *Старая княжна и княжна Маруся стояли в комнате молодого князя, ломали пальцы и умоляли* [«Цветы запоздалые» 1: 392].

Таким образом, семейные отношения социально маркируются формами имени в позиции обращения или в других ситуациях называния. Это является свидетельством целенаправленной авторской работы по организации ономастического тезауруса художественного текста и выстраиванию определенного образа героя, наделенного ИС в одной из форм или вариантов его употребления.

В данном случае можно говорить том, что за формой ИС стоит социотип дочери как любимицы родителей, существе избалованном и слегка взбалмошном. Ср., например, следующий контекст: *Ниночку воспитывали, лелеяли и готовили совсем не для шестидесятилетнего старца. На этой умнице и красавице женился бы любой добрый молодец, и у нее уже был подходящий жених, а вы пришли со своим чином и деньгами, поугадили родителей и вскружили семнадцатилетней девочке голову разной мишурой...* [«Весь в дедушку» 2: 158]. Аналогичные функции могут выполнять и гипокористические варианты имен дочерей в рассказах А.П.Чехова. (Ср.: *Зина, Настя, Маша, Саша, Варя, Надя, Лиля, Глаша, Лиза* и др.).

Мужские персонажи, наделенные социально-ролевым статусом родственника, в рассказах А.П.Чехова обычно называются по имени и отчеству. Зачастую отчество в этих именах

оформлено с помощью разговорных суффиксов *-ыч/-ич-*, придающих неформальный оттенок обращению. Ср.: *Да разве братья ихний приехали? Владимир Иваныч?* [«Хамелеон» 3: 52], *...братья ваш, покойник, Сергей, стало быть, Егорыч, царство им небесное...* [«Он понял!» 2: 167].

Иногда такие ономастические формулы характеризуются наличием в их составе малоупотребительных личных имен и отчеств, что маркирует элемент авторской иронии по отношению к персонажам определенного социального статуса. Ср.: *Михей Егорыч, Парфентий Иваныч, Гурий Маркович, Анисим Петрович.*

Эта особенность прослеживается и при назывании героя одним именем. Например: *Евламтий (В ожидании ответа остаюсь любящий, целующий и обнимающий Евламтий* [«Исповедь» 2: 27]; *Сератион (В почтительном отдалении от стола стоит сын Кузьмы Егорова, Сератион, служащий в городе в парикмахерской...* [«Суд» 1:95]); *Капитон (Осмелюсь напомнить Вашеству о месте помощника бухгалтера, которое Вы изволили обещать племяннику моему Капитону* [«Новейший письмовник» 3: 125]).

Социально-ролевой статус знакомого предполагает достаточно широкий диапазон личностной заинтересованности в человеке: от кратковременного общения на улице (случайное знакомство) до частого и продолжительного контакта самого разного характера (деловое или профессиональное знакомство, знакомство по интересам). Именно поэтому группа ИС, обозначающих лиц, знакомых друг с другом в той или иной степени, является в рассказах А.П.Чехова многочисленной и неоднородной.

Одним из мотивов использования ИС становится в рассказах А.П.Чехова подчеркнуто этикетное обращение к невесте. Ср.: *Валерия Андреевна (Валерия Андреевна! Я знаком с вами очень мало, почти незнаком, но это не может послужить мне препятствием на пути к достижению намеченных мною целей...* [«Моя Нана» 2:121]); *Варвара Петровна (Я, видите ли, Варвара Петровна, хочу с вами поговорить...* [«Пропащее дело» 1: 202]).



Другим мотивом этикетного обращения к знакомой с использованием имени и отчества в полной форме является значительный социальный вес последней или недостаточная степень близости говорящих, не допускающая фамильярности. Приведем ряд примеров. В рассказе «Теща-адвокат» внесюжетный персонаж *Марья Петровна* символизирует для недавно поженившихся Мишеля и Лизы роскошь светских приемов и развлечений. Именно это и привлекает героиню. Ср.: *Милый Мишель! поедем сегодня на jour fixe к Марье Петровне!* [2: 118]. В данном случае, возможно, в подтексте содержится отсылка к княгине *Марье Алексевне* из пьесы «Горе от ума» А.С.Грибоедова (Ср. реплику: *Что скажет княгиня Марья Алексевна!*).

В рассказе «Папаша» внесюжетный персонаж *Софья Николаевна* выступает в роли стороннего наблюдателя, мнение которого является значимым для главной героини произведения – матери ленивого и избалованного сына. Упоминание в речи героини чужого (и заведомо необъективного) мнения, представленного в напыщенной и претенциозной манере, маркирует авторскую иронию по отношению к ней и ее сыну. Ср.: *Софья Николаевна нашла, что наш сын похож на Париса!* [1: 28].

Ономастическим маркером близкого знакомства с представительницами женского пола является в рассказах А.П.Чехова имя героини в гипокористической (*Соня, Катя, Надя*) или демутированной формах (*Наденька N, Машенька*). Ту же функцию выполняют в рассказах женские имена народно-разговорного характера. Ср.: *Акулька (Из-за Акульки все вышло, из-за бабы... Была у него солдатка такая... [«Шведская спичка» 2: 206]; Катька (Катьку беспрерывно поцелую, когда ура крикнут [«Мошенники поневоле» 1: 474]); Алена (А вот ты скажи... Алене отнес? [«Суд» 1:95]).*

К особому разряду социальных ономастических маркеров относятся примеры именования женщин по отчеству, что является характерной приметой просторечной манеры обращения. Например: *Герасимовна (...нет Герасимовны, няни, которая постоянно бурчала на нее за то, что она ела много варенья [«Живой товар» 1: 385]; Гурьевна (Одна старушка(Гурьевна) вчера говорила, что у меня не катар, а скрытый геморрой [«Из*

дневника помощника бухгалтера» 2: 156]). Ср. аналогичное приведенным употребление отчества *Прохоровна* по отношению к пожилой женщине в рассказе «Цветы запоздалые» [1: 411]. Использование отчества в подобных случаях является примером традиционной русской речевой коммуникации, когда отчество используется в качестве основного проприального номинативного средства по отношению к человеку преклонных лет.

Основное место среди мужских имен данной группы занимают онама, называющие лиц, которых говорящий включает в число своих близких знакомых. При этом формула «имя+отчество» может использоваться говорящим для обращения к друзьям, когда собеседники говорят друг другу «ты». Ср. следующий диалог: *Ты, Павел Иванович, провинциал и не поймешь этого. – Гм... Извини, Семен Петрович, а я тебе скажу, что так дворянам не надлежит поступать!* [«Хитрец» 2: 93]. Аналогичные случаи наблюдаем, например, в рассказе «75 000»: *Пустой ты человек, Василий Иванович* [2: 307], а также в рассказе «Рыцари без страха и упрека»: *На ту пору я в вагоне ехал, поспеть на крестины хотел, к Илье, вот, Петровичу... Олечку ихнюю крестили...* [2: 100]. Встречаются также контексты, когда с помощью имени и отчества обозначен знакомый неблизкого круга: *Михей Сергееч (Здесь нет Михея Сергееча, который любил с нею плясать мазурку, нет и Спиридона Николаича, сына редактора "Губернских ведомостей". Спиридон Николаич прекрасно поет и читает стихи...* [«Живой товар» 1: 385]).

Называние человека по фамилии является специфической особенностью мужских имен данной группы. По всей видимости, таким ономастическим маркером А.П.Чехов имитирует традицию четкого и однозначного наименования лица, которым идет речь, в среде чиновников и военных. Ср.: *Ряблов (...Под вечер у непряменного члена Ряблова составляется винт* [«Безнадежный» 3: 219]); *Никандров (Никандров социалист!* [«Жалобная книга» 2: 358]).

С использованием данной особенности общения в среде чиновников построен рассказ «Винт», где А.П.Чехов юмористически обыгрывает ситуацию использования личного имени/фамилии в качестве названия игровой карты. Фамилии

служащих департамента, фотографии которых используются в роли карт, ономастически маркируют старшинство карты, соответствующее социальному весу того или иного лица. Ср.: *Рыбников (У нас Рыбников есть. Быть вам без трех!); Дорофеев, Шепелев (Разве так можно ходить? У меня на руках был Дорофеев сам-друг, Шепелев с женой...* [«Винт» 3: 70]).

Встречаются и случаи обращения по имени, употребленному в гипокористической форме, свидетельствующие о неформальном, дружеском общении собеседников. Ср. в рассказе «Толстый и тонкий»: *Миша (Батюшки! – изумился тонкий. – Миша! Друг детства! Откуда ты взялся?* [2: 250]. Аналогичные примеры: *Никиша (Никиша! – обратился шафер к жениху...* [«Гордый человек» 2: 377]; *Митя (К бледному купчику подлетает франт с огромнейшим галстуком и хватает его за руку: – Митя! Тянька здесь!* [«Салон де варьете» [1: 91]).

Рассмотрев основные модели употребления ИС, носители которых наделены в текстах ранних рассказов А.П.Чехова каким-либо социально-ролевым статусом, сделаем ряд выводов.

1. Основными ономастическими маркерами феноменов социального неравенства и социальной идентификации в ранних рассказах А.П.Чехова являются системно-функциональные и фоновые семантические коннотации значения онимов персонажей. При этом функциональные модели образования неигровых и потенциально игровых ИС зачастую узуальны и прямо соотносены с актуальными для языкового сознания эпохи середины XIX века ономастическими стандартами (традициями употребления ИС в разных социальных стратах). Это позволяет А.П.Чехову актуализировать и акцентировать ономастические стереотипы при создании ИС персонажей.

2. Характер отбора и функционального представления ИС в ранних рассказах А.П.Чехова свидетельствует о целенаправленном и последовательно осуществляемом автором процессе приписывания персонажу типологически характерных для данной профессиональной/социальной группы свойств и характеристик (ср., например, профессиональный идентификатор, являющийся неотъемлемым компонентом ономастического комплекса и оформленный в виде приложения: *ingénie* *Марья*

Андреевна, *jeune premier* Попов). Результатом такой работы становится создаваемый в тексте *социотип* личности, наделенный набором «узнаваемых» и обобщенных примет поведения, речи, мышления героя.

3. Разные модели использования А.П.Чеховым ИС, ориентированные на создание социотипов персонажей, могут придавать онимам статус *потенциально* игровых, способных приобрести неканоническую интерпретацию в зависимости от требований сюжета или идейной установки художественного произведения.

Считаем, что весь диапазон описанных нами приемов моделирования функционально-семантических параметров неигровых имен в ранних рассказах А.П.Чехова направлен на создание особого ономастического социокультурного фона, прямую соотнесенного с общей художественной картиной действительности, выстраиваемой в литературном произведении.

## **1.2. Этнокультурная модель употребления собственных имен в ранних рассказах А.П.Чехова**

Исследование основных особенностей лингвистического знака предполагает его рассмотрение не только как передатчика языковой (системно-структурной) информации, но и как транслятора информации культурной. Собственное имя в этом смысле является уникальным феноменом, репрезентирующим множество разнообразных «слоев» лингвоментальной концептосферы человека.

Система собственных имен, индивидуальная для каждого языка, вписана в общую социально-культурную систему *национальных* представлений о действительности. «В силу устойчивости оппозиций, полей и лексико-семантической системы в целом, имена собственные являются фактором духовной культуры народа (этнoса), образуя устойчивый реляционный каркас этой культуры, отражают глубокие традиции культуры, вскрывающиеся при исторической реконструкции» [Степанов 1990: 175]. Именно поэтому исследование ИС оказывается особенно важным для описания специфических черт культуры того или иного народа.

Национальная система знаний и представлений о культурно освоенных ИС находит своеобразное воплощение в индивидуальном творчестве писателя. Автор оказывается, в этом смысле, в позиции транслятора этнокультурной информации, творчески переработанной и отфильтрованной в соответствии с требованиями эпохи, литературной ситуации, а также – что особенно важно, – соотнесенной с его собственными эстетическими установками.

Этностереотипы сознания человека нередко маркируются лингвистически и, соответственно, могут актуализироваться в тексте за счет структурных параметров или мотивации ИС. Под этностереотипом принято понимать «стандартное представление, составляющих тот или иной этнос, о людях, входящих в другой или в собственный этнос» [Крысин 2003: 458]. (Ср. также понимание этностереотипов как «обобщенных представлений о типичных чертах, характеризующих какой-либо народ» [Маслова 2001: 108]).

Для творчества А.П.Чехова чрезвычайно характерно оперирование разнообразными этнокультурными стереотипами, использование их в целях стилизации, пародирования, шаржирования образов персонажей. А.П.Чехов мастерски сочетает и противопоставляет социально и исторически закреплённые представления о том или ином этническом типе, выводя в итоге собственный *этнотип* персонажа, опирающийся на систему художественных маркеров национальной идентичности героя.

Несомненно, основным этническим типом, который находит наиболее полное воплощение в творчестве А.П.Чехова, является русский, однако многочисленные примеры введения в сюжеты рассказов представителей иных национальностей заставляют обратиться к рассмотрению их роли и места в контексте художественного мира писателя. Подчеркнем, что А.П.Чехова в вопросе о специфике этнотипов, изображаемых в рассказах, «должно судить по законам, им самим над собою признанным» (А.С.Пушкин), учитывая установку на их характеристику с позиций русского писателя, для которого национально-культурной «точкой отсчета» являются русские традиции, обычаи и языковая ментальность. Поэтому при исследовании разнообразных этнотипов персонажей рассказов А.П.Чехова

необходимо делать поправку на то, что мы имеем дело с художественно условными представлениями писателя о том или ином национальном характере, являющимися обобщениями совокупной лингвокультурной ментальности эпохи середины XIX века. Кроме этого, следует подчеркнуть и условный (эстетически обработанный) характер представления этнотипических черт персонажей ранних рассказов А.П.Чехова.

Методика анализа онимов, обладающих национально-культурными коннотациями, предполагает следующее:

1. Установление национально-культурного происхождения данного ИС на основе лингвистических маркеров формального характера (национально-языковая принадлежность онима, его функциональная модель, внутри- и межъязыковые соответствия и аналогии на фонетическом, словообразовательном и морфологическом уровнях).

2. Исследование ассоциативно-коннотативной семантики ИС в следующих аспектах: а) анализ основных ассоциативно-прагматических компонентов комплексной модели этнотипа персонажа, определяемой национально-культурной маркированностью данного ИС; б) исследование явления взаимного наложения и переплетения различных национально-культурных идентификаторов, что порождает идиостилевую неоднородность и многомерность образа персонажа.

3. Определение места персонажа-носителя ИС с этнокультурными коннотациями в сюжете рассказа и описание функций данного ИС в процессе формирования автором художественного текста этнотипической характеристики персонажа, репрезентирующего эстетически закреплённые представления о свойствах/чертах характера, манере поведения и речевом портрете представителя определенной нации.

Этнокультурно коннотированные ИС неигрового характера участвуют в образовании ономастического фона наравне с неигровыми онимами, маркированными социальными коннотациями. Опора на этностереотипы и социостереотипы позволяет А.П.Чехову выстраивать многовекторную систему ономастических координат, порождающих в пределах художественного текста иллюзию реальной действительности, своеобразную «модель мира» (М.М.Бахтин).

Этнокультурные ИС, рассматриваемые в данном параграфе, не имеют непосредственно игрового характера, однако их можно трактовать как *потенциально* игровые в том смысле, что присущая им ассоциативно-коннотативная семантика в определенном контексте может стать фактором актуализации какой-либо игровой интенции автора и оказаться соотнесенной с конкретным приемом ЯИ.

Для раннего творчества А.П.Чехова характерно оперирование национально-культурной семантикой онимов в целях стилизации. Это обусловлено рядом факторов. Во-первых, ориентацией А.П.Чехова на изображение специфики иной культуры (национальных обычаев, традиций, манеры поведения и коммуникации и др. особенностей персонажа-носителя ИС с этнокультурными коннотациями. Во-вторых, установкой на литературную пародию. В-третьих, подчеркиванием характерных особенностей русской ономастической культуры того времени (в частности, традиции использования французских, немецких и английских вариантов личных имен для называния русских, а также оформления иноязычных личных имен и отчеств, принадлежащих иностранцам, по русским моделям).

Стилизация является одной из характернейших черт поэтики А.П.Чехова. Как отмечает А.В.Кубасов, стилизация – это «конструктивный доминирующий принцип стиля, проявляющийся в сознательном объективировании художником образов чужих языков, чужих литературных стилей, играющих роль преломляющей среды для стилизатора, ведущего с воплощенными в них позициями диалог и создающего через него свой неповторимый миробраз». Исследователь указывает также, что стилизация как явление эстетического порядка может проявляться «в языковой и литературной формах, которые порой сплетаются друг с другом» [Кубасов 1998: 17-18; см. также: Кубасов 1990], что дает, по нашему мнению, предпосылку рассматривать стилизацию на уровне организации языкового материала (в частности, ономастического), выступающего, таким образом, в роли субстрата для стилизации общелитературной.

Таким образом, ономастическая стилизация позволяет А.П.Чехову использовать ИС, обладающие национально-культурной коннотированностью, в целях акцентирования этно-

культурной «тональности» характеристики образов персонажей рассказов. Лингвопрагматическая (чаще всего имитационная) направленность ономастической стилизации становится очевидной на фоне этностереотипа, когда ИС приобретает стилистическую доминанту восприятия. Это позволяет трактовать литературный оним как специфический маркер и результат стилизаторской активности автора художественного произведения.

Условность стилизации является результатом установки писателя на вступление в диалог с иной языковой или литературной традицией, сопровождающейся дистанцированием от «*образа чужого языка, образа чужого слова*» [Кубасов 1998: 17]. Наличие такой дистанции – фактор нестандартной, неузальной ее интерпретации, предпосылка появления игрового эффекта. Важным для рассмотрения специфической природы ономастических образований, носящих отпечаток национально-культурной обусловленности, становится выявление этнолингвистических проекций, закрепленных в ассоциативно-коннотативном слое семантики литературного ИС. Данные проекции способствуют появлению ассоциативной доминанты «этнокультурной коннотативной семантики» ИС.

Учитывая перечисленные свойства ономастической стилизации как явления, характерного для моделирования национально коннотированных ИС, создаваемых А.П.Чеховым с установкой на диалог различных культурных и языковых ментальностей, считаем возможным рассматривать этот процесс в двух плоскостях.

С одной стороны, ономастическая стилизация может быть связана с выстраиванием образа/модели национально детерминированного ИС в пределах этнокультурной реальности безотносительно к другим национальным языковым пространствам. В этом случае можно говорить о *внутрикультурной* ономастической стилизации, когда задачей автора является передать образ чужой национальной идентичности, не привлекая для этого иные национально-культурные контексты. С другой стороны, автор может сознательно соотносить в пределах ИС языковые маркеры различных национально-культурных пространств, создавая тем самым ситуацию диалога между ними, что позволяет выделить второй тип ономастической стилизации – стилизацию



межкультурную. Данный тип ономастической стилизации воплощается в столкновении в одном ИС двух или более этнокультурных проекций, что приводит к деавтоматизации восприятия такого онима как вне контекста, так и в контексте рассказа.

В целом оба типа ономастической стилизации в творчестве А.П.Чехова направлены на трансляцию через ИС, используемого как элемент стиля, определенных этнокультурных стереотипов.

В своих рассказах А.П.Чехов выводит целый ряд этнотипов персонажей, имена которых созданы с установкой на различные национальные ономастические традиции: немецкую, французскую, англо-американскую, польскую, итальянскую, испанскую, еврейскую, грузинскую, венгерскую и др. (См. типологию этносов, представленных в творчестве А.П.Чехова, в [Йокояма 2003]).

Феномен *внутрикультурной ономастической стилизации* в ранних рассказах А.П.Чехова связан, в частности, с художественной репрезентацией этнических черт немцев. Одним из традиционных немецких имен у А.П.Чехова является *Каролина* (см. об этом: [Кубасов 1998: 133-134]). В рассказе «Жены артистов» [1: 53] Каролина – жена «горячего Франческо Бутронца», художника-итальянца, который в силу своего национального темперамента характеризует ее так: *И я мог жениться на тебе, немецкая холодная кровь?! <...> Ты – лед! Ты – деревянная, каменная говядина! Ты... ты дура! Плачь, несчастная, переваренная немецкая колбаса! <...> Плачь, пивная бутылка!* [1: 56]. Характеристика героини, в данном случае, основана на стереотипных представлениях о национальном характере немцев, в частности, таких его чертах, как сдержанность, добропорядочность, а также типовых приметах немецкого быта (ср. упоминания о национальных блюдах и напитках). В контексте рассказа важно, что данная точка зрения на Каролину как типичную представительницу немецкого этноса принадлежит итальянцу, национально типическими чертами темперамента которого являются вспыльчивость, повышенная эмоциональность и резкость суждений. Это позволяет добиться в рассказе комического противопоставления двух диаметрально противоположных этнокультурных характеристик.

Традиционно немецкими чертами бережливости и трудолюбия наделена и другая героиня – Луиза в рассказе «Салон де варьете» [1: 90]. Ср.: *Луиза поклялась Фрицу в вечной любви и поехала из милого фатерланда в русские холодные степи зарабатывать себе приданое. <...> И теперь она каждый вечер ходит в Salon. Днем она делает коробочки и вяжет скатерть. Когда соберется известная сумма, она уедет в Пруссию и выйдет за Фрица* [1: 92]. Здесь в контексте приметы немецкого поведения и черты немецкой психологии маркируют этнокультурные коннотации, связанные с именем Луиза.

Одним из маркеров немецкой ономастической традиции является в творчестве А.П.Чехова мужское личное имя Фриц. Так, в рассказе «Ненужная победа» [1: 273] сразу два героя названы этим именем. Удвоение персонажей подчеркивает универсальный характер данного ономастического маркера. Ср.: *Здравствуйте, старый Фриц и молодой Фриц! – обратилась графиня к огороднику и его сыну* [1: 321]. Данные личные имена являются для А.П.Чехова своеобразными национально-культурными клише, используемыми в позиции универсальных актуализаторов представлений о немецкой нации в сознании читателя.

Часто А.П.Чехов эксплуатирует этнокультурные коннотации немецких фамилий. Обращают на себя внимание контексты, где автору важно привести такого рода фамилии для создания обобщенного образа немца, не наделенного какими-либо индивидуальными характеристиками. Ср.: *Еще в прошлом году она [Луиза] жила в Пруссии, где мыла полы, варила герру пастору Biersoupe и нянчила маленьких Шмидтов, Миллеров и Шульцев* [«Салон де варьете» 1: 92]. Коннотация типичности данных немецких фамилий подчеркивается использованием их в форме множественного числа.

Встречаются случаи, когда в контексте сталкиваются две фамилии как носители противоположных этнических стереотипов. Это подчеркивает необходимый автору контраст национально-культурных и поведенческих установок персонажей. Ср., например, типично русскую и типично немецкую фамилии: *В некотором царстве, в некотором государстве жили-были себе два друга: Крюгер и Смирнов. Крюгер обладал блестящими ум-*

ственными способностями, Смирнов же был не столько умен, сколько кроток, смирен и слабохарактерен. Первый был разговорчив и красноречив, второй же – молчалив [«Говорить или молчать?» 2: 373].

Взаимовлияние этнокультурных ономастических стереотипов может проявляться в пределах одного ономастического комплекса, состоящего из онима и приложения, указывающего на аристократическое происхождение персонажа (князь, барон, виконт и т.д.). В рассказе «Ненужная победа» действует *барон Артур фон Зайниц*, смешанного венгро-германского происхождения, также обладающий титулом *граф Вунич*, *барон Зайниц* [1: 290]. В имени персонажа сочетаются немецкая и венгерская ономастические традиции, что в контексте рассказа маркирует сложное и противоречивое отношение персонажа как к своей судьбе разорившегося помещика, бывшего хозяина венгерского поместья, отошедшего в немецкое владение, так и неоднозначную авторскую трактовку судьбы страны, присоединенной к Австро-Венгерской империи.

Реализацию французской ономастической традиции можно проследить, в частности, на примере личных имен, которыми наделены проститутки в ранних рассказах А.П.Чехова. Так, в рассказе «Живой товар» [1: 358] фигурируют две героини, которым свойственно фривольное и легкомысленное, с точки зрения русского человека, поведение. Ср.: *Дамы были так милы, что нисколько не конфузились, когда сильно дувший ветер <...> как хотел распоряжался их вздувшимися платьями. Грохольский стыдливо опускал глазки, когда дамы, достигши балкона, перекидывали ноги через перила* [1: 381]. Особенности поведения француенок объясняются в следующем контексте: *Правда, они француженки, кричат всё, вино пьют... но известно! Воспитание такое французы получают! Ничего не поделаешь... А знаете, как их зовут? Одну Фанни, другую Изабеллой... Европа! Ха-ха-ха... Запад!* [1: 381]. Стереотипные представления о французах, закрепленные в русском наивном языковом сознании, связаны с их тонкостью, грациозностью, пикантностью, жеманством, кокетливостью, легковесностью, ветреностью, игривостью и живостью.

В рассказе необычное для русских поведение женщин коррелирует с их личными именами, имеющими иностранное (интернациональное) происхождение и ассоциативно окрашенными как подчеркнуто красивые и вычурные. Ср.: *Фанни* – гипокористическая форма ИС *Франсуаза (Françoise)*; *Изабелла* – от французского варианта интернационального личного имени *Isabelle* [Рыбакин 2000: 90; 110].

Гипокористические формы личных имен проституток используются А.П.Чеховым и в рассказе «Ворона» [3: 431], где действуют сразу три персонажа, имя каждой из которых маркирует или маскирует их национальную принадлежность. Ср.: *...прямо видна была дверь и из нее выглядывал край кровати с кисейным розовым пологом. Там жили “воспитанницы” т-те Дуду, Барб и Бланш* [3: 431]. Традиционное для публичных домов в России XIX века привлечение иностранок и официальное их именование «воспитанницами» (вместо табуированного «проститутка») здесь подкрепляется формами личных имен, имеющих национально-маркированный характер и оформленных в соответствии с французской ономастической традицией. При этом ИС *Бланш*, вероятно, является профессиональным псевдонимом одной из героинь. Ср.: *Немного погода вошла и Бланш, маленькая брюнетка, лет 19-ти, со строгим лицом и с греческим носом, по-видимому, еврейка* [3: 433]. Другие имена, возможно, восходят к *Dorothée* и *Barbara* [Зеленина 1998: 28; 33].

Этикетное обращение, маркирующее французский этнотип в рассказах А.П.Чехова, в основном, характерно для женских персонажей. Ср.: *т-lle Morceau (...классная дама, т-lle Morceau, забитое, больное и ужасно недалекое создание с вечно испуганным лицом и большим, вспотевшим носом* [«Дачница» 3: 11]). Французское происхождение героини подчеркнуто здесь за счет употребления характерного для французской культуры этикетного обращения к незамужней женщине *т-lle* от *mademoiselle*.

Средства французской и русской графики в контексте рассказа могут сочетаться. Ср., например: *т-те Бланшар*. Этикетная модель, использованная здесь, является стандартной для обращения к замужней женщине. Ср.: *Сцену т-те Бланшар дер-*

жит также и для того, чтобы показывать публике “новеньких” [«Ненужная победа» 1: 339].

Среди ИС, обладающих этнокультурной коннотированностью, в особую группу выделяются те, которые соотнесены с итало-греческой ономастической традицией. Так, в рассказе «Тысяча одна страсть, или страшная ночь» [1: 35] действуют персонажи *Теодор* и *Антоний*. Подчеркнутая звучность и архаичность данных ИС выступает в рассказе ономастическим маркером авторской установки на пародирование романтического стиля сочинений В.Гюго (ср. иронический подзаголовок рассказа: *Посвящая Виктору Гюго*).

Одним из персонажей рассказа «Грешник из Толедо» [1: 110] является моряк *Христофор*. Прецедентный характер личного имени в контексте рассказа является отправной точкой для появления ассоциаций историко-культурологического плана, связанных с *Христофором* Колумбом, средневековым мореплавателем, открывшим новые земли и начавшим обращать в христианство жителей Америки. Культурно-исторический фон обогащает этимологическая рефлексия, связанная с личным именем другого персонажа этого рассказа – *Августина* (от лат. «величественный, священный»). Здесь происхождение ИС, возможно, подчеркивает статус монаха, «имеющего от бога драгоценный дар открывать в людях нечистого духа» [1: 112].

В рассказах А.П.Чехова представлен этнотип поляка, живущего в России и обычно занимающего должность управляющего в дворянском имении. В ряде рассказов поляки наделены следующими особенностями: сдержанность, высокомерие, пренебрежение к подчиненным и т.п. Ср. в рассказе «Он понял!» [2: 167] характеристику управляющего *Кржевецкого*: *Как из земли вырастает перед ним [крестьянином] поляк Кржевецкий, господский приказчик. Мужичонок видит его надменно-строгое, рыжеволосое лицо и холодеет от ужаса* [2: 169]. В рассказе «Русский уголь» [3:16] действует г-н *Дзержинский*, управляющий в имении русского графа, в отсутствие хозяина ведущий себя по-барски и не отличающийся особой обязательностью в уплате картонного долга.

Сходными этнотипическими чертами наделен персонаж рассказа «Барыня» *Феликс Адамович Ржевецкий*, продолжаю-

ший серию образов поляков-управляющих в русских имениях. Однозначная национальная идентификация данного персонажа в рассказе определяется не только его ИС, но и особенностями произношения. Ср.: *Говорил ведь я, что никогда не следует церемониться с этим народом! – заговорил Ржевецкий, отчеканивая каждый слог и стараясь не делать ударения на предпоследнем слоге* [1:254]. Межкультурный конфликт между поляком-управляющим и русскими крестьянами изображен в рассказе как типичное для любого времени противостояние «своей» и «чужой» культур, оказывающихся в отношениях соседства и взаимовлияния<sup>1</sup>. Это отражается, в частности, в русифицированной форме отчества, которым наделен поляк. Это отчество функционирует в тексте в двух вариантах – литературном *Адамович* и разговорном *Адамыч*. Нехарактерное для польской ономастической традиции и являющееся непременным атрибутом обращения (особенно официального) в России, отчество, таким образом, маркирует факт влияния русской культуры на иностранную и подчеркивает языковую интерференцию различных ономастических традиций (см. об этом: [Тер-Минасова 2000]).

К особенностям моделирования этнокультурной коннотативной семантики онимов в ранних рассказах А.П.Чехова относится маркирование аристократического статуса персонажей с помощью национально детерминированных словообразовательных и грамматических компонентов ИС типа *фон*, *де-*, *тер-*, а также лексических указателей на титул (*князь*, *барон*, *виконт*) и т.п. Например, маркером принадлежности к немецкой аристократии является предлог *фон*. Ср.: *баронесса Тереза фон Гейлентраль*. (*На лошади сидела высокая, стройная, известная*

---

<sup>1</sup> С точки зрения А.В.Кубасова, отрицательные оценочные характеристики, которыми обычно наделены в рассказах А.П.Чехова поляки, могут отчасти быть объяснены фактом биографии писателя: в Таганрогской гимназии учителем математики был поляк по фамилии Держинский. Ученики его не любили. Возможно, что для А.П.Чехова фамилия учителя (а вместе с тем и польский этнотип) стал образом-символом, окрашенным негативными коннотациями.

*всей Венгрии красавица, жена графа Гольдаугена, урожденная баронесса фон Гейлеништраль* [«Ненужная победа» 1:284]).

Принадлежность к французской аристократии в том же рассказе маркирована приставкой *де-/д-*. Ср.: *Андре д'Омарен (...молодой человек, лет двадцати пяти, красивый брюнет, в чистенькой черной паре. Это был репортер газеты "Фигаро" Андре д'Омарен* [«Ненужная победа» 1: 340]).

Титул князя в рассказах А.П.Чехова обычно носят представители восточных аристократических династий. Например: князь *Тер-Гаймазов* (*Вчера я познакомился с князем Тер-Гаймазовым... Душа человек, хоть и армяшка!* [«Живой товар» 1: 377]); князь *Чайхидзев* (...на Зеленую Косу приехал погостить князь *Чайхидзев, екатеринославский помещик, друг и приятель Микшадзе* [«Зеленая коса» 1: 163]). Таким образом, структурная и компонентная оформленность данных фамилий подчеркивает этнокультурные коннотации, которыми наделены аристократы в ранних рассказах А.П.Чехова.

*Межкультурная* ономастическая стилизация, предполагающая использование разных национально-языковых сфер бытования литературного ИС в тексте, является идиостилевым феноменом, синтезирующим несколько ассоциативно-коннотативных контекстов моделирования и функционирования онима.

Данный тип стилизации воплощается в ранних рассказах А.П.Чехова через использование формальных и ассоциативно-коннотативных идентификаторов нескольких ономастических традиций, в стремлении к использованию экзотических, редких или модных иноязычных ИС как показателей особого отношения автора к персонажу (в основном иронического) или персонажа к себе (в основном для подчеркивания собственной исключительности). Таким образом, межкультурная ономастическая стилизация задает более широкий диапазон идиостилевой тональности рассказа, чем стилизация внутрикультурная, что демонстрирует широкие интерпретационные возможности ИС как лингвопрагматического явления, способного сочетать в своей семантике разные этнокультурные проекции.

В рассказах А.П.Чехова проявляются несколько тенденций употребления онимов, созданных с установкой на межкультурную стилизацию.

Одной из тенденций является употребление иноязычного личного имени для называния персонажа, имеющего русское происхождение. Для этого в основном используются французские ИС в полной форме, а также их деминутивные, гипокористические и усеченные разновидности. Примечательно, что для всех этих форм в русском ономастике существуют национально закрепленные варианты. Это позволяет рассматривать употребление иноязычных ИС для называния русских персонажей как *культурную маску*, используемую в целях создания стилистического эффекта «чужого» имени в тексте.

В рассказе «Загадочная натура» один из персонажей наделен именем *Вольдемар* (...*губернаторский чиновник особых поручений, молодой начинающий писатель, помещающийся в губернских ведомостях небольшие рассказы или, как сам он называет, новеллы – из великосветской жизни* [2: 90]). Французский вариант личного имени *Владимир* подчеркивает здесь претензию персонажа на исключительность, свойственную творческой личности. Примечательно, что в рассказе по имени его называет только попутчица в купе, напыщенно повествующая о своей «несчастной» судьбе, усеянной богатыми стариками. Таким образом, пошлость и ограниченность духовного мира героев подчеркнута в рассказе с помощью ономастической стилизации: ориентация на иноязычную ономастическую традицию как на элитарную, с точки зрения стереотипов наивного языкового сознания, поощряется, однако автор оценивает это как дурной вкус.

В других случаях иноязычное имя может указывать на желание украсить собственную речь и придать нетривиальность обращению к собеседнику. В подтексте в таких случаях содержится установка говорящего на «заграничную» жизнь как нечто более привлекательное, чем российская действительность, и иностранное имя выступает в таком случае одной из культурно маркированных примет такой жизни. Ср. французские «благозвучные» варианты русских личных имен *Петр, Георгий, Максим*, к носителям которых обращаются следующим образом: *Но,*



*Пьер, побочные доходы ведь...* [«Ушла» 2: 34]; *Это сарай, а не дача. И смотреть тут нечего, Жорж* [«Кулачье гнездо» 3: 439]; *Merci, Макс...* [«Знамение времени» 2: 262].

Сходная тенденция прослеживается и на примере другой группы антропонимов. Женские личные имена в рассказах А.П.Чехова зачастую употребляются в «благозвучных» ономастических вариантах, что осмысливается как дань моде и иронически оценивается автором. Ср.: *Кити* – гипокористическая форма франц. *Cathérine* (*Дочери действительного статского советника Брындина, Кити и Зина, катались по Невскому в ландо* [«В ландо» 2: 242]); *Лили* – производное от *Lilian* (*Лили, на минутку! – сказал брат* [«Знамение времени» 2: 262]).

Другой тенденцией создания литературного антропонима с установкой на межкультурную стилизацию является использование двух- или трехкомпонентной формулы названия персонажа (личное имя, отчество и фамилия), когда один или несколько компонентов относятся к иноязычной ономастической традиции. Например, входящая в состав онома *Марья Егоровна Микшадзе* грузинская фамилия, вероятно, провоцирует появление в структуре образа этнокультурных коннотаций, воплощающихся в соответствующих особенностях поведения. (*Хозяйка дачи – жена не то грузина, не то черкеса-князька, Марья Егоровна Микшадзе, дама лет 50, высокая, полная и во время оно, несомненно, слывшая красавицей* [«Зеленая коса» 1: 159]. Ср. такие черты характера героини, традиционно приписываемые кавказцам, как гордыня, излишняя вспыльчивость, самоуправство, доходящее до самодурства, а также быстрая отходчивость. Ср.: *Дама она добрая, милая, гостеприимная, но слишком уж строгая. Впрочем, не строгая, а капризная <...> этикет – ее конек. Что она жена князя – это ее другой конек* [«Зеленая коса» 1: 159].

В результате анализа основных моделей употребления ИС, обладающих этнокультурными коннотациями, как языковых единиц ономастического фона художественного текста, можно сделать ряд выводов.

1. Наиболее широко в раннем творчестве А.П.Чехова представлены немецкий и французский этнотипы.

2. Этнокультурная коннотативная семантика литературных антропонимов в рассказах А.П.Чехова – результат целенаправленной авторской работы по созданию типа личности персонажа, национальная идентичность которого представляется и оценивается с точки зрения русской языковой и культурной ментальности.

3. Ономастическая стилизация (внутри- и межкультурная) выступает в качестве ведущего начала, определяющего формирование этнокультурной коннотативной семантики литературного ИС, созданного с установкой на диалог различных национальных языковых и концептуальных «пространств».

Таким образом, переплетение и взаимное наложение различных культурно маркированных и этносоциально детерминированных особенностей литературных антропонимов позволяет А.П.Чехову добиваться эффекта ономастической стилизации, усложняющей ассоциативно-коннотативную семантику онимов. Оказывается, что художественный образ того или иного персонажа отнюдь не складывается только из одной доминирующей черты и не является одномерным. Собственное имя в таком случае становится важнейшим маркером и актуализатором национально-культурных и индивидуально-авторских представлений о типе личности, стоящей за именем.

Резюмируя сказанное, отметим следующие особенности использования А.П.Чеховым литературных антропонимов периферийной зоны ономастического поля художественного текста.

1. Ассоциативно-коннотативная семантика неигровых онимов в раннем творчестве А.П.Чехова является неоднородным и качественно сложным образованием, позволяющим трактовать литературный антропоним как «сгусток» эстетической информации.

2. Субстратом формирования данной ассоциативно-коннотативной семантики является функциональная модель онома, коннотативная семантика которой задает как собственно языковые, так и социо- и этнокультурно детерминированные параметры интерпретации ИС в художественном тексте.

3. Характеристика имен, формирующих зону дальней периферии ономастического поля рассказов А.П.Чехова, задается их соответствием определенной функциональной модели – социальной или этнокультурной. Под *социальной моделью* функционирования имени понимается его способность сигнализировать с помощью набора ономастических маркеров о социальных характеристиках его носителя. *Этнокультурная модель* функционирования имени транслирует определенные национально-культурные особенности поведения, речи, внешнего вида, позволяющие говорить об *этнотипe*, воплощенном в «образе» персонажа (носителя данного имени).

4. В связи с предельной насыщенностью неигровых антропонимов авторскими метками эстетического бытия имени, закономерно трактовать данные ИС как потенциально игровые единицы ономастического тезауруса художественного пространства рассказа.

ИС, рассмотренные в данном разделе, образуют периферийную зону (фон) ономастического поля ранних рассказов А.П.Чехова. Ономастический фон является неотъемлемой частью любого художественного произведения, с одной стороны, придавая достоверность и «стереоскопичность» сюжету, задавая рамки эстетического континуума, в котором разворачивается действие.

С другой стороны, на этом фоне разворачиваются процессы, связанные с моделированием игровой ассоциативно-коннотативной семантики онимов за счет актуализации и акцентирования ономастического стереотипа, сообщающего им потенциально игровую (характерологическую) направленность. Именно поэтому ономастический фон не должен трактоваться как второстепенное или маргинальное явление в системе проприальных языковых знаков, представленных в тексте.

Перейдем к рассмотрению игровой природы ИС в ранних рассказах А.П.Чехова.

## **§2. Моделирование ассоциативной семантики игровых ИС**

В соответствии с гипотезой относительно ядерно-периферийной организации ономастического поля, зону ближней периферии составляют игровые антропонимы, которыми наделены персонажи ранних рассказов А.П.Чехова, не задействованные в сюжете. Основаниями для выделения данного типа имен в отдельную группу стали, во-первых, игровой характер их ассоциативно-коннотативной семантики (в отличие от рассмотренных выше неигровых онимов, образующих зону дальней периферии ономастического поля) и, во-вторых, внесюжетный статус персонажей, наделенных такими ИС (в отличие от сюжетно задействованных игровых ИС, находящихся в ядре ономастического поля рассказов). Игровой статус ИС зоны ближней периферии определяется, прежде всего, мотивационной формой и мотивационной семантикой, задающими «программу» ассоциативной характеристики образа персонажа.

### **2.1. Игровые ИС, образующие зону ближней периферии ономастического поля художественного текста**

Основной функцией игровых онимов данной группы (традиционно обозначаемых в литературной ономастике как «говорящие») является приписывание герою-носителю ИС определенной оценочной характеристики, подчеркивающей особенности его поведения, внешнего вида, личностных качеств и т.д.

Все ИС данной группы обладают прозрачной внутренней формой, что позволяет читателю с высокой степенью точности выявлять используемые писателем мотивационные ходы и на этом основании «считывать» заложенные игровые интенции. Вместе с тем заданный фамилией мотивационный код подвергается ассоциативной обработке, связанной с адресацией авторской интенции читателю.

Исходя из представлений об игровом антропониме, наделенном прозрачной внутренней формой, как особом «коде» трансляции оценочных характеристик персонажа, выделим в общем корпусе ИС, образующих зону ближней периферии, ряд групп, для каждой из которых характерна собственная мотивационная модель. Под *мотивационной моделью онима* понимает-

ся его лексическая и структурная мотивированность в сочетании с приемом игрового «претворения» ассоциативных ономастических стереотипов. *Понятие ономастического стереотипа*, в свою очередь, связано с такой мотивацией ИС, которая не противоречит стандартным/традиционным тенденциям номинации человека на основе особенностей его поведения, внешнего вида, социального, профессионального и др. статусов (См.: [Суперанская 1973], [Никонов 1974] и др.).

Основной функцией таких онимов является указание на отрицательные свойства характера персонажа. Это отрицательный оценочный вектор ономастической характеристики вполне объясним именно игровой природой «говорящего» имени, которое призвано заострить парадокс, подчеркнуть отклонение от нормы по оценочной шкале «хорошо – плохо».

Ведущими игровыми стратегиями в характеристике внесюжетных персонажей ранних рассказов А.П.Чехова являются следующие:

1. Оценка социотипических черт личности героя как представителя определенной социальной/профессиональной группы.
2. Оценка личностных качеств героя (его психологии, поведения, морально-этических установок и т.п.).
3. Оценка персонажа как носителя определенных национально-культурных особенностей.
4. Оценка персонажа, имя которого провоцирует появление символических ассоциаций/проекций в художественном тексте.

В качестве ведущего конструктивного принципа ЯИ при создании ИС с использованием различных оценочных стратегий выступает ассоциативная выводимость, предполагающая «моделирование контекста восприятия слова, в котором оно осмысливается как элемент, зависимый от того или иного вида устанавливаемой мотивационной связи» [Гридина 1996в: 27]. (См. об этом и других конструктивных принципах ЯИ в [Гридина 1996в: 13-32]). Принцип ассоциативной выводимости обуславливает появление такого игрового контекста восприятия онима, в котором происходит актуализация («разворачивание») компонентов ас-

социативного фона мотиватора в целях характеристики персонажа.

Обратимся к рассмотрению игровых онимов, коннотативная семантика которых обусловлена авторской оценкой качеств персонажа как представителя определенного социотипа.

Так, зачастую имена военных и полицейских в ранних рассказах А.П.Чехова мотивированы глаголами физического воздействия. Ср., например, ассоциативно обыгрываемую связь названия одной из книг, комически рекламируемой в рассказе «Библиография», с фамилией ее автора: *“Искусственное разведение ежей. Для фабрикующих рукавицы”*. Соч. отставного прапорщика Раздавилова. Ц. 15 коп. Издание общедоступное [2: 17]<sup>1</sup>. Образованная от глагола *раздавить*, фамилия *Раздавилов* ассоциативно соотнесена в контексте с фразеологизмом *держат в ежовых рукавицах*, т.е. «быть, находиться в большой строгости у кого-либо» [Молотков 1987: 396], что наделяет носителя данного ИС оценочной характеристикой негативного плана (буквально: «тот, кто разводит и давит ежей для изготовления рукавиц»). Данная характеристика коннотативно усиливается и социотипическими чертами персонажа – указанием на его профессиональный статус военного, что порождает ассоциативные представления о нем как о человеке грубом, склонным к жестокости и т.п.

Сходной ассоциативной семантикой наделена и фамилия *Битков* (*У нее [княжны] должны быть: <...> кузен генерал Битков* [«Раз в год» 2: 135]), ср. ряд значений глагола *бить* – «ударять, колотить; наносить удары, побои, избивать; наносить поражение, побеждать; убивать; стрелять». В данном случае профессиональный статус военного, которому по роду своей деятельности приходится применять насилие, подкрепляет не-

---

<sup>1</sup> Исходя из традиционного деления ранних произведений А.П.Чехова на рассказы-сценки, рассказы-стилизации и рассказы-пародии, мы рассматриваем игровые онимы персонажей рассказов-стилизаций (комических реклам, объявлений и т.д.) как внесюжетные на том основании, что для таких рассказов не характерно изображение каких-либо событий или ситуаций.

гативные ассоциации, провоцируемые значением глагольного мотиватора.

В рассказе «Брожение умов» упоминаются герои *Крушенский* и *Португеев* (*Распорядительность Крушенского и пожарного майора Португеева не находит себе подходящего названия* [3: 27]). Фамилия *Крушенский*, вероятно, образованная от глагола *крушить* актуализирует ассоциативные представления о грубости, жестокости полицейского, применяющего физическую силу для наведения порядка. Фамилия *Португеев* мотивирована названием артефакта человеческой деятельности (ср.: *португя* – «плечевой или поясной ремень, перевязь для ношения оружия»). В данном случае мы наблюдаем ассоциативное подкрепление профессионального статуса персонажа прозрачной внутренней формой его фамилии, мотивированной названием артефакта, являющегося атрибутом военного дела.

Ироническая характеристика излишнего полицейского «энтузиазма» и рвения спровоцирована прозрачной внутренней формой фамилии *Залихватский*. Ср.: *Ведь с этим усатым идолом свяжись, так потом не рад будешь, пять протоколов составит насчет санитарного состояния. К примеру, увидит твою кошку на улице и составит протокол, как будто это бродячий скот* [«В почтовом отделении» 2: 263].

Стереотипные представления о военном как человеке, не отличающимся большими умственными способностями, интеллектуально и эмоционально ограниченном, закреплены в прозрачной внутренней форме фамилии *Дубякин* (ср.: *дуб* – «о тупом, нечутком человеке»). В рассказе «Весь в дедушку» образ этого персонажа наделен также фоновыми коннотациями, характеризующими его как человека, настолько недалекого, его жена может сбежать с другим. Ср.: *Вчера полковник Дубякин жаловался, что ты [собеседник] у него жену увез! Кто это тебе позволил? И какое ты имеешь право?* [2: 158].

В ряде случаев игровая семантика ИС, называющих военных в рассказах А.П.Чехова, может определяться «опрокидыванием» стереотипных представлений о нем как строгом, иногда жестоком человеке. Это достигается за счет использования в качестве мотиваторов фамилий военных лексем с коннотациями «ласковости», в структуру которых входят деминутивные суф-

фиксы. Например, фамилия *Кошечкин* актуализирует отклоняющиеся от стереотипа представления о военном как человеке добром, с мягким характером и т.п. Ср.: *У нас в полку был один офицер. Некто Кошечкин, очень порядочный малый. Ужасно на вас [Топоркова] похож! Ужасно! Как две капли воды. Отличить даже невозможно! Он вам не родственник?* [«Цветы запоздалые» 1: 405]. Сходными коннотациями наделена фамилия *Дружков*, семантика лексического мотиватора которой в сочетании с эмоциональной окраской деминутивного суффикса -к-ассоциативно характеризует ее носителя как человека открытого, дружеского нрава. Ср.: *Помнишь ты [собеседник] поручика Дружкова?* [«В номерах» 3: 229].

Другим средством переключения данного стереотипа является использование в качестве мотиваторов мужских ИС существительных, называющих артефакты, традиционно относимые к сфере женских интересов. Например, фамилия *Фильдекосов* образована от *фильдекос* в значении «гладкая крученая бумажная пряжа, имеющая вид шелковой», ср.: *Инженер щурит глаза на темные стены и читает на одной из них карандашную надпись: "В сей обители мертвых заполучил меланхолию и покушался на самоубийство поручик Фильдекосов"* [«Кулачье гнездо» 3: 437].

При создании игровых онимов, наделенных фоносемантической окрашенностью А.П.Чехов, чаще всего, использует принцип ассоциативной имитации. Фамилия подпоручика *Зюмбумбунчикова* наделена фоносимволическими коннотациями, связанными с имитацией звона (ср. *бубенчик*). Кроме этого, структурная оформленность онима (наличие асемантического сегмента *зюм-* и повторяющегося звукокомплекса *бум-/бун-*, а также деминутивного суффикса *-чик*) усиливает коннотации незначительности, несерьезности персонажа. Эти ассоциации подкреплены в контексте рассказа, упоминанием о комической (мнимо серьезной) ситуации. Ср.: *Подпоручик Зюмбумбунчиков военным судом за тещу судился. Разве не помнишь сего факта?* [«Перед свадьбой» 1: 49]

Таким образом, основными социотипическими чертами военного и полицейского в ранних рассказах А.П.Чехова явля-



ются грубость, склонность к насилию и самоуправству, интеллектуальная ограниченность и неразвитость. Отрицательная оценочность, выявляемая на основе ассоциативной семантики игровых онимов персонажей, может подкреплять или опровергать данный стереотип, что усиливает комический эффект.

Фамилии купцов в рассказах А.П.Чехова могут мотивироваться названиями артефактов, входящих в предметно-понятийную область «торговля», что отражает стремление писателя к социотипической детерминации образов персонажей своих рассказов. Этим, вероятно, комически подчеркивается «овеществленность» духовного мира героев, их стремление к извлечению выгоды любым путем. Отметим, что при этом в рассказах нигде не проводится прямой параллели между лексическим значением мотиватора и наименованием сферы предметной (торговой) деятельности, которой занимается персонаж.

Например, фамилия *купчихи Ярлыковой* восходит к *ярлык*, что ассоциативно отсылает к ситуации нанесения торгового знака на товаре. Ср. в рассказе: *Аппетит только испортил! – ответил гнойный, с досадой махнув рукой. – Сегодня предстоит еще пообедать на похоронах купчихи Ярлыковой!* [«Сборник для детей» 2: 281].

Фамилия *Фуров* образована от *фура* – «большая, длинная телега для клади» (*Тысячу раз вспомнила она [Приклонская] о купце Фурове, который протестовал их вексель [«Цветы запоздалые» 1: 392]*). Вероятно, лексическое значение мотиватора ассоциативно соотнесено с представлениями о торговле, перевозке товаров и т.п.

В рассказе «Орден» упоминается *купец Спичкин*: *Сегодня, видишь ли, я [Пустяков] обедаю у купца Спичкина. А ты знаешь этого подлеца Спичкина: он страшно любит ордена и чуть ли не мерзавцами считает тех, у кого не болтается что-нибудь на шее или в петлице* [2: 302]. Здесь мелочность поведения героя и его несправедливое отношение к окружающим, занимающим более низкое положение на социальной лестнице, ассоциативно коррелирует с семантикой лексического мотиватора фамилии (ср.: *стичка* – «тонкая деревянная палочка с головкой из воспла-

меняющегося вещества для добывания огня», т.е. нечто мелкое, незначительного размера).

Семантика лексического мотиватора фамилии купца может ассоциативно отсылать к представлениям о вероятном источнике его доходов. Ср., например, фамилию персонажа рассказа «Корреспондент» *Петра Семеновича Алебастрова* (*Считаю нужным назвать здесь имена главных жертвователей. Вот их имена: <...>Петр Семенович Алебастров (1500)* [1: 194]).

В подобных случаях лексический мотиватор может ассоциативно определяться социотипическими характеристиками персонажа (например, сферой его профессиональной деятельности) или выступать в роли лингвопрагматического маркера авторской установки на придание образу героя комической окраски за счет приема парадоксальной (нетиповой) мотивации. Основным конструктивным принципом ЯИ, который использует А.П.Чехов, является ассоциативное наложение.

В целях создания комического фона рассказа фамилия купца может наделяться экспрессивностью, обусловленной нетиповым (необычным) лексическим мотиватором. Например, в рассказе «Шведская спичка» упоминается купец *Портретов* (*В 1870 году был у меня тоже такой случай. Да вы, наверное, помните... Убийство купца Портретова* [2: 204]). Прозрачная внутренняя форма онима данного персонажа (ср. *портрет* – «изображение человека на картине, фотографии, в скульптуре»), семантика которой никак не связана с сюжетной коллизией или характеристикой черт характера героя (Портретов упоминается в тексте лишь единожды), влияет на создание общей юмористической тональности произведения.

Другой мотивационной моделью создания имен купцов является использование названий частей тела и болезней в качестве производящих лексем.

Специфика ассоциативного фона, которым обладают в ранних рассказах А.П.Чехова ИС, мотивированные названиями частей тела человека позволяет утверждать, что им свойственна оценочная семантика дискредитирующего характера. Источниками такой номинации становятся лексемы, называющие голову/лицо человека, а также живот.

Для придания большей экспрессивности подобным именам А.П.Чехов использует лексические мотиваторы со сниженной стилистической окрашенностью (просторечной и разговорной).

Например, фамилии *Рылов* и *Рылкин* восходят к *рыло* в значении «лицо (груб. прост.)». Ср.: *И к тому же деньги дело наживное... Съездил раз на фабрику или в трактир Рылова, вот тебе и все восемь [рублей], даже еще больше!* [«Не в духе» 3: 148]; *Восходящее солнце хмурилось на уездный город, петухи еще только потягивались, а между тем в кабаке дяди Рылкина уже были посетители* [«Капитанский мундир» 3: 163]. Негативная оценочная семантика задается здесь, во-первых, лексическим значением мотиватора и, во-вторых, коннотациями сниженной экспрессии, которые возникают в сознании читателя при установлении мотивационной связи фамилий с лексемой *рыло* (ср. возникающие вследствие этого представления о персонажах, которым свойственна нечистоплотность, возможно, неподобающее поведение). Символическим контекстом, который поддерживает данные коннотации, является упоминание о трактире/кабаке, владельцами которого являются упоминаемые лица (ср. также стереотипный образ питейного заведения как шумного места, где происходят кутежи и драки, процветает разврат). Эмоционально-экспрессивными коннотациями неодобрительности наделены также фамилии трактирщиков *Самоплюева* (от парадоксального *плевать в себя* самого) и *Грешкина* (от *грех* – «предосудительный поступок»). Ср.: *Сижу я [Градусов] в трактире Самоплюева...* [«Из огня да в полымя» 3: 57]; *...в трактире Грешкина вздумали пробовать полученный на днях из Москвы новый орган* [«Брожение умов» 3: 27].

Сходными коннотациями, обусловленными экспрессивно-оценочной семантикой просторечного словосочетания, обладает фамилия *Синерылов* (ср.: *синее рыло*) в следующем контексте: *Дело происходило на свадьбе купца Синерылова* [«Гордый человек» 2: 375]. Негативная оценочность в данном случае подчеркивается социотипически маркированным указанием на профессиональный статус персонажа, ср. традиционные представления

о купцах как людях невысокой культуры, грубых и часто злоупотребляющих алкоголем.

Фамилия *Чернобрюхов* мотивирована просторечным словосочетанием *черное брюхо* (*На прошлой неделе в пятницу скончался раком в желудке мой старший брат <...>, штабс-капитан, живший на 2-й Ямской в доме купца Чернобрюхова...* [«Жизнеописания достопримечательных современников» 2: 364]. Одним из вероятных направлений ассоциирования здесь является соположение в общем контексте факта и причины смерти героя и фамилии купца, опосредованно маркирующей тягостную, мрачную обстановку, в которой находился умерший (ср. некоторые значения прилагательного, входящего в мотивирующую базу искусственного ИС: *черный* – «горестный, безрадостный, тяжелый, мрачный»).

Фамилия *Животов*, мотивированная лексемой *живот* актуализирует в сознании читателя стереотипное представление о купце как тучном, неповоротливом человеке. Ср.: *...в городе С.-Петербурге, Московской части, 2 участка, в доме второй гильдии купца Животова, что на Лиговке, я, нижеподписавшийся, встретил дочь титулярного советника...* [«Роман адвоката» 2: 45].

Таким образом, основной игровой потенциал онимов, образованных от названий частей человеческого тела, обуславливается использованием в качестве мотиваторов экспрессивно окрашенных лексем, ассоциативно отсылающих к эстетически преломленной семантике «низа» в терминологии М.М.Бахтина (анатомо-физиологической составляющей комплексного представления о человеке).

Сходными лингвопрагматическими установками обладают в рассказах А.П.Чехова внесюжетные ИС, мотивированные названиями болезней человека. Негативные коннотации, сопутствующие именам данной группы, в целом основываются на стереотипных представлениях о болезни как о чем-то неприятном и нежелательном для человека. Данного рода коннотации, безусловно, являются фоновыми и не характеризуют носителей подобного типа имен как персонажей, страдающих от болезни, названной производящей основой. Именно это обстоятельство

приводит к появлению комического эффекта при употреблении таких ИС в тексте (герою парадоксально приписывается качество, которым он может на самом деле и не обладать).

Общей идиостилевой установкой А.П.Чехова, в данном случае, является апелляция к устойчивым коннотациям болезни как явления, способного вызвать определенные эмоции (отвращение, сочувствие, страх и т.д.).

Например, фамилия *Грыжев* наделена в тексте негативными коннотациями, вероятно, спровоцированными представлениями о грыже как болезни, вызываемой непосильной работой, подъемом больших тяжестей. В контексте рассказа, где описываются низкопробные пьяные развлечения провинциальных богачей, это косвенным образом характеризует персонажа как человека, обремененного деньгами и известностью. Ср. подобострастное упоминание о показной щедрости героя в местной газете: *Считаю нужным назвать здесь имена главных жертвователей. Вот их имена: Гурий Петрович Грыжев (2000)...* [*«Корреспондент»* 1: 194]. Таким образом, фоновую игровую семантику фамилии *Грыжев* составляют представления о человеке, делающем благодеяния «с надрывом», ради создания о себе благоприятного впечатления.

Негативными коннотациями, сопутствующими ассоциативным представлениям о внешнем виде персонажа, фамилия которого мотивирована названием болезни, обладает оним *Водянкин* (ср.: *водянка* – «скопление жидкости в тканях и полостях тела при болезнях сердца, почек»). Фамилия актуализирует ассоциации с внешним видом человека (опухший, излишне полный, возможно, от переедания). В рассказе «Дочь коммерции советника» фамилия героя символически маркирует малокультурное, недопустимое в приличном обществе поведение. Ср.: *Ах, папа! – заметила Маша. – Зачем же ты пристаешь? Ты точно купец Водянкин... с угощениями* [2: 255].

Глаголы активного действия, а также глаголы речевого поведения могут становиться в рассказах А.П.Чехова основанием для наделения купца негативными оценочными ассоциациями. Например, фамилия *Лубцоватский* параномастически мотивирована глаголом просторечного характера (ср. *лупцевать* –

«бить, стегать, лупить»)), что в контексте рассказа «Корреспондент» ассоциативно отсылает к явлению нечестной конкуренции. Ср.: *Трактирчика этого теперь и следа уже нет, в 65-м году снят был и место бакалейному магазину господина Лубцоватского уступил* [1: 187]. В том же рассказе фамилия другого купца, *Авива Инокентиевича Потрошилова*, мотивирована экспрессивно-оценочным глаголом *потрошить*, что провоцирует появление ассоциаций, характеризующих персонажа как предпринимателя, не останавливающегося ни перед чем ради достижения собственной выгоды.

Основными социотипическими характеристиками купца в ранних рассказах А.П.Чехова являются корыстолюбие, низкий уровень культуры, необразованность и др.

Социотип чиновника в рассказах А.П.Чехова, в основном, маркируется коннотациями пренебрежительности, обусловленными семантическими особенностями лексического мотиватора.

Негативные оценочные коннотации фамилии *Дрянковский* спровоцированы инвективной семантикой<sup>1</sup> мотиватора *дрянь*, обладающего экспрессивной окрашенностью (ср.: *дрянь* – «(разг.) о чем-нибудь скверном, плохом, ничтожном»). Коннотации уничижительности определяются, в данном случае, соответствующей семантикой суффикса -к-, входящего в структуру имени. В рассказе эти ассоциации подкреплены характеристикой персонажа. Ср.: *Дрянковский больше меня пьет, однако же его не уволили! Он каждый день является в присутствие пьяным, а я не каждый день* [«Протекция» 2: 222].

Сходные коннотации присутствуют в ассоциативном фоне фамилии *Кофейкин*, мотивированной просторечным *кофей*, что ассоциативно характеризует персонажа как человека невысокой культуры.

Фамилия *Прошкин* (от *Прошка* – уменьш. от *Прохор*), обладает потенциальной (фоновой) коннотацией «незначительности» и «уничижительности». В рассказе обыгрываются социотипические черты мелкого чиновника-карьериста, не гнушаю-

---

<sup>1</sup> С понятием инвективы применительно к семантике ИС мы связываем использование в качестве его мотиватора лексемы со сниженной (грубой) и даже бранной коннотацией.

шегося доносом, чтобы подняться по служебной лестнице. Ср.: *Прошкин донес, и в гору пошел* [«Мелюзга» 3: 211]. В данном контексте фоновая коннотация ИС приобретает характер дискредитирующей героя иронической оценки, что переводит данную фамилию из зоны дальней в зону ближней периферии.

Игровая семантика фамилии может определяться значением фразеологизма, отдельные компоненты которого выступают в таком случае в качестве лексических мотиваторов онима. Например, в рассказе «Затмение луны» упоминается секретарь *Глоталов*, составляющий абсурдные донесения начальству о «противоправных», с точки зрения властей, действиях жителей города. Ср.: *Когда же я [Глоталов] ему [жителю города] заметил, что сии слова легкомысленны, он дерзко заявил: “А ты, мымра, что за луну заступаешься? Нешто и ее ходил с праздником поздравлять?”* Причем присовокупил безнравственное выражение в смысле простонародного ругательства... [3: 74]. Статус мелкого чиновника, которому свойственно трусливое поведение, ассоциативно подкреплён семантикой фразеологизма, выступающего в качестве имплицитной негативной характеристики персонажа, актуализируемой за счёт принципа ассоциативного наложения значения фразеологизма на коннотативное значение ИС (ср.: *проглотить оскорбление* – «молча, терпеливо снести обиду, выслушать что-либо неприятное» [Молотков 1987: 361]). Особенности ассоциативной семантики данного игрового онима, демонстрирует действие принципа «ассоциативного наложения», когда один ассоциат воспринимается на фоне другого, что создает интерпретационную неоднозначность восприятия слова в высказывании [Гридина 1996в: 20].

Ряд фамилий чиновников образован от названий насекомых и пресмыкающихся, традиционно оцениваемых как нечто неприятное, вызывающее отвращение. Например: *Клещев* (*Чиновник* <...> *объявляет своей жене, что сейчас пожелует к ним в гости его начальник, действительный статский советник Клещев* [«Водевиль» 3: 32]); *Змеищев* (...у *Змеищева* *оспа была. Доктора, конечно, запретили ходить к нему, а нам начхать на докторов: пошли к нему и поздравили* [«Праздничная повинность» 3: 156]). Данными фамилиями с негативными оценочны-

ми коннотациями в рассказах наделены чиновники высокого ранга, что ассоциативно подчеркивает стереотипно закреплённые представления о вьедливом, коварном, злобном начальнике. Ср. устойчивые ассоциации, провоцируемые внутренней формой данных фамилий (*вцепиться, как клещ; коварный, как змея*). На этом фоне комическое начало ономастической игры обусловлено ситуацией вынужденного общения подчиненного с начальником ради получения его одобрения или снисхождения.

Одной из социотипических характеристик чиновника является в рассказах А.П.Чехова стремление к использованию протекции для того, чтобы продвинуться по служебной лестнице. Ср., например, ассоциативную семантику фамилии мелкого чиновника *Подсилкина*, образованную от диалектного *подсилки* в значении «подмышки, охват под плечами», которая в контексте рассказа «Праздничная повинность» приобретает значение «человек, который пользуется чьей-то опекой, поддержкой». Ср. его негативную характеристику как неблагодарного чиновника, забывшего о благодеянии генерал-губернаторши и не желающего поздравить ее с праздником: *И Подсилкин? Тоже? Ведь я же его, подлеца такого, из грязи за уши вытянула!* [3: 158].

Сходной ассоциативной семантикой наделена фамилия чиновника *Чаликова* (ср.: *чалить* – «вязать, связывать, наставлять», а также родственное *причалить* с семантикой присоединения). В контексте рассказа «Из дневника помощника бухгалтера» данный оним приобретает коннотации, связанные с негативной характеристикой мелкого чиновника, который пользуется протекцией, чтобы «закрепиться», «зацепиться» на службе. Ср.: *...бухгалтер не я, а Чаликов. Получил это место не я, а молодой человек, имеющий протекцию от тетки генеральши* [2: 157].

Таким образом, основными социотипическими чертами, которыми наделяет А.П.Чехов чиновников в своих рассказах, являются подлость, мелкое трусливое поведение, карьеризм, вьедливость и несправедливое отношение к подчиненным.

**Второй игровой стратегией** характеристики внесюжетных персонажей ранних рассказов А.П.Чехова является **оценка его личностных качеств**. С этой целью в качестве лексических



мотиваторов игровых имен персонажей А.П.Чеховым отбираются существительные с инвективной семантикой.

Ср.: фамилию *Мерзавцев* (*В книжном магазине <...> продаются следующие ужасные книги: Собрание писем. Соч. доктора сквернословия Мерзавцева, цена 4 р.* [«Комические рекламы и объявления» 1: 122]). Образованная от существительного *мерзавец* («подлый, мерзкий человек, негодяй»), фамилия наделяется в контексте дополнительными коннотациями, обусловленными таким свойством речи ее носителя, как использование бранных выражений. Комическое наделение персонажа докторской степенью имплицитно указывает на существование сквернословия как особой «научной области», что порождает абсурдную ситуацию написания сочинений по этой теме. Это иронически оценивается А.П.Чеховым с помощью возведения сквернословия в ранг «искусства».

Фамилия *Негодяев*, образованная от *негодяй* в значении «подлый, низкий человек», отрицательно характеризует ее носителя. Ср.: *Нужна кухарка трезвая, умеющая стирать и не сотрудничающая в одном Листке. Большая Ордынка, Замоскворецкий пер., д. поручика Негодяева* [«Контора объявлений Антоши Ч.» 1: 101]. В состав ассоциативного фона данного онома входят представления о непорядочности персонажа. -

Резко отрицательными оценочными коннотациями обладает фамилия *Идиотов*, с апеллятивной основой, актуализирующей значение «глупый человек, тупица, дурак». Это комически подчеркивает негативную характеристику персонажа как автора низкопробных бульварных изданий. Ср.: *В книжном магазине <...> продаются следующие ужасные книги: “Самоучитель пламенной любви, или Ах, ты, скотина!” Сочинения Идиотова, цена 1 р. 80 к.* [«Комические рекламы и объявления» 1: 122]).

В ряде случаев сниженная характеристика персонажа может задаваться экспрессивностью лексического мотиватора фамилии с коннотациями просторечности и фонетической выразительности. Например, оним *Фряков* (ср.: просторечное с оттенком пренебрежения *фря* – «особа, важная, знатная персона»; а также устойчивое выражение *Эка фря! Ты что за фря такая?*).

В контексте рассказа комическая экспрессия фамилии обусловлена несоотнесенностью реального статуса героя (фельдшера) и претенциозной тональности его записки, в которой он стремится подчеркнуть собственную значительность: *Находясь в белой горячке от употребления излишних напитков (delirium tremens), я ставил вам кровососные банки, чтобы привести вас в надлежащую умственность, за каковой труд прошу подателю сей записки уплатить три рубля. Feldscher Егор Фряков* [«Ярмарочное “Итого”» 3: 45].

Другим примером использования лексемы с коннотациями экспрессивности в качестве мотиватора ИС является фамилия *Хряпунов* (ср.: *хряпать* – «(груб. прост.) есть жадно, громко жуя»). В контексте рассказа данная мотивация получает ассоциативное истолкование в виде требования возмещения морального вреда, который был нанесен Хряпунову: *Побитый вами [купцом] артист Хряпунов согласен помириться на ста рублях. Не берет ни копейки меньше* [«Ярмарочное “Итого”» 3: 44].

В рассказе «Жалобная книга» коннотативная семантика фамилии гимназиста *Алексея Зудьева*, вероятно, ассоциативно связана с ситуацией неумения выразить собственную мысль (косноязычия) и неуверенности в написанном, что в тексте выражается в виде многократного зачеркивания. Ср.: *зудить* – «многократно повторять одно и то же». Ср.: *Находясь под свежим впечатлением возмутительного поступка... (зачеркнуто). Проезжая через эту станцию, я был возмущен до глубины души следующим... (зачеркнуто). На моих глазах произошло следующее возмутительное происшествие, рисующее яркими красками наши железнодорожные порядки... (далее все зачеркнуто, кроме подписи). Ученик 7-го класса Курской гимназии Алексей Зудьев* [2: 358].

ИС *Катавасов*, образованное от просторечного *катавасия* («суматоха, суета, беспорядок»), порождает ассоциативные представления о персонаже как человеке неорганизованном и недалеком. В рассказе данные коннотации подчеркнуты описанием ситуации неудачного сватовства героя. Ср.: *Да вот хоть взять, к примеру, господина Катавасова, первого Дашиного жениха. Учитель гимназии, титулярный тоже советник...*

*Науки все выучил, по-французски, по-немецки... математик, а на поверку вышел болван, глупый человек – и больше ничего* [«В бане» 3: 183].

Асемантический звукокомплекс *а-ля-ля* (ср. также экспрессивно-коннотативный глагол *лялякать* = *болтать*) выступает в качестве мотиватора фамилии *Аляляев*, что демонстрирует игровую тенденцию творческой манеры А.П.Чехова к использованию принципа ассоциативного наложения для моделирования семантики ИС такого типа. Ср.: *Посватал мою Дашу лесничий Аляляев. <...> Человек он действительно хороший, благородный. Посватался и все, эдак, обстоятельно. Приданое все до тонкостей осмотрел, все сундуки перерыл. И мне реестрик своего имущества доставил. <...> Торговался он со мной два месяца. Я ему восемь тысяч даю, а он просит восемь с половиной. <...> Я ему двести накинул – не хочет! Так и разошлись из-за трехсот рублей. Уходил, бедный, и плакал* [«В бане» 3: 185]. Иронической оценке подвергается ситуация «мнимого сватовства», когда вопрос о приданом становится основным в принятии героем решения о вступлении в брак. Ассоциативный фон игрового онима составляют порождаемые мотиватором представления о невнятной речи, бормотании как символе однообразно повторяющегося действия, не приводящего к положительному результату (ср. указание на продолжительные безрезультатные переговоры героев о размере приданого).

Коннотативная семантика фамилии *Зрякина*, мотивированной наречием *зря* в значении «попусту, напрасно, без надобности», в контексте рассказа ассоциативно подкрепляет комическую ситуацию абсурдного поступка одного из персонажей – ее обожателя князя *Прочуханцева*. Ср.: *...отворяется дверь и входит князь Прочуханцев, давнишний мой друг и приятель, тот самый, что в любительских спектаклях всегда первых любовников играет и что актрисе Зрякиной за один поцелуй свою белую лошадь отдал* [«О женщины, женщины!..» 2: 341].

В рассказе «Служебные пометки» упоминается вдова *Вонина*, по поводу прошения которой дано следующее указание: *Объявить вдове Вониной, что в неприлеплении ею шестидесятикопеечной марки я усматриваю не столько понимание ею ду-*

ха законов, сколько желание действовать самовольно помимо указаний надлежащего начальства. Если действительно не нужна была бы марка, то отлепили бы мы ее сами, она же распорядиться не может. Отказать [3: 176]. Исходя из художественной логики рассказа, негативное отношение к просительнице со стороны начальника, вероятно, может быть объяснено отрицательными коннотациями, которыми наделена ее фамилия (ср. *вонь* – «(разг.) отвратительный запах, зловоние»). Кроме этого, комическое начало восприятия экспрессии «говорящей» фамилии определяется здесь установкой на имитацию стиля канцелярских документов, с которым оценочная семантика онама резко контрастирует.

Другим примером онама, провоцирующего уничижительное отношение к герою, является фамилия *Поганкин* (*А тебе бы, садовая голова, с Поганкина ходить!* [«Винт» 3: 70]), мотивированная апеллативом *поганка*, который провоцирует ассоциативные представления о герое как человеке, вызывающем у окружающих неприязнь, отвращение.

Игровая мотивация онима *Бредихин*, образованного от глагола интеллектуального состояния человека (ср. *бредить* – «говорить бессвязно и непонятно, находясь в бессознательном состоянии или во сне»), провоцирует появление комического эффекта в следующем контексте: *Астроном Бредихин в математическом обществе сделает сообщение о двух евреях, виденных им на планете Сатурн, которые, по его мнению, бежали на эту планету от воинской повинности* [«Календарь “Будильника” на 1882 год» 1: 148]. Лексическая семантика мотиватора данной фамилии провоцирует характеристику ее носителя как человека, мнению которого нельзя доверять. Комизм усиливается также алогизмом и абсурдностью суждений, высказываемых героем.

Иногда зооморфный оним подчеркивает незначительный личностный статус его носителя. Ср.: *Гускин (Повесился дворник Гускин от неумеренного употребления* [«Письмо к репортеру» 3: 23]). Ассоциативный контекст «птичьей фамилии» порождается негативными оценочными коннотациями мотиватора *гусь*, а также уничижительным суффиксом -к.

Семантикой незначительности (мнимой значительности) наделен персонаж рассказа «На кладбище» актер *Мушкин*. Данная фамилия образована от уменьшительного *мушка*, что порождает коннотации иронического характера, подкрепленные контекстуальным противопоставлением коннотативных характеристик персонажа: *Известный ведь был Мушкин, венков за гробом штук десять несли, а уж забыли! Выманил он меня своим искусством из дома родительского, прельстил суевой артистической, много обещал, а дал слезы и горе* [«На кладбище» 3: 76]).

Основными личностными качествами человека, подвергаемыми негативной характеристике через ассоциативно-коннотативную семантику онимов персонажей ранних рассказов А.П.Чехова, являются непорядочность, глупость, жадность, мелочность, ограниченность кругозора и духовных устремлений.

**Третья игровая стратегия** моделирования оценочной семантики онимов персонажей ранних рассказов А.П.Чехова определяется их характеристикой как **носителей определенных национально-культурных особенностей**.

Так, образ немца обычно наделен ироническими коннотациями, обусловленными стереотипными представлениями о нем, как человеке богатом и, чаще всего, принадлежащим к аристократическому роду. Например, в рассказе «Елка» фигурирует *барон Шмаус* (ср. нем. *der Schmaus* – «вкусная еда, обильная пища; наслаждение»). Этимология фамилии, возможно, становится предпосылкой появления негативной оценочности, связанной с бюргерским образом жизни, который ведет герой. Такие коннотации подкреплены в контексте рассказа ситуацией, когда всем желающим предлагается занять место экономки «у *одинокого барона Шмауса*» [3: 146], что ассоциативно подразумевает поддержание хозяйства в безупречном (немецком) порядке и обеспечение барона достаточным количеством еды.

Часто А.П.Чехов имитирует «фонетический рисунок» немецких фамилий в целях национально-культурной стилизации. Ср., например, онимы: *Урмахер*, *Ромб*, *баронесса Шепплинг*, *фон Трамб*, *граф Тирборк*. Примером комической условности, используемой для моделирования фамилий немцев в рассказах А.П.Чехова, является оним *фон Риткарт*, обратное прочтение которого «расшифровывает» игру с фонетической формой ИС

(ср.: *риткарт* – *трактир*). В данном случае в основе ономастической игры лежит принцип имитации, подчеркивающей структурно-фонетические особенности прототипов (ИС, принадлежащих немецкой ономастической традиции).

При создании игровых ИС, отсылающих к испанской ономастической традиции, А.П.Чехов имитирует их структурно-фонетические особенности (многокомпонентный состав онима, фонетические созвучия и др.). Ср.: *Луиджи Эрнесто де Руджиеро, дон Барабанта-Алимонд*. Здесь игровые фоносемантические коннотации «звучных» фамилий комически подкреплены маркерами аристократического статуса персонажей – указанием на титул (*дон*) и частицей *де*. Кроме того, в последнем примере игровое начало определяется соединением ассоциативно несоединимых компонентов сложной фамилии. По мнению А.В.Кубасова, первая часть фамилии *Барабанта* отсылает к названию одной из провинций Нидерландов (ср.: *Брабанта, брабантские кружева* и т.д.), вторая же часть *Алимонд*, вероятно, ведет к просторечному «налимониться». За счет этого А.П.Чехов добивается эффекта игровой травести аристократической номинативной традиции.

В целом моделирование ИС с этнокультурными коннотациями, в основном, связано в творчестве А.П.Чехова с игровой имитацией структурно-фонетических особенностей онимов, соотносенных с определенной национальной культурой.

**Четвертой игровой стратегией** создания онимов внесюжетных персонажей ранних рассказов А.П.Чехова является **придание ИС символических ассоциаций/проекций в художественном тексте**. Данный тип мотивации не предполагает непосредственной актуализации оценочных коннотаций, приписываемых персонажу в связи со значением лексического мотиватора онима. Символические ассоциации определяют общую эмоционально-образную или прецедентную доминанту семантики игрового ИС за счет принципа игровой идентификации, когда семантика лексического мотиватора ИС определяет появление в сознании читателя проекций, указывающих на символический прототип, (чаще всего, прецедентное имя), свойства которого известны говорящим.

Например, символические коннотации, которыми обладают фамилии внесюжетных персонажей рассказа «Страшная ночь», мотивированных различными лексемами с общим семантическим компонентом «смерть», отсылают читателя к условной ситуации тотального страха, преследующего других (сюжетно задействованных) героев произведения. Ср.: *Кладбищенский, Трупов, Иван Челюстин, Упокоев, Черепов*. (Подробнее о специфике моделирования ономастического поля рассказа см. §3.4.).

Символическими коннотациями «нездешности» обладают фамилии персонажей, мотивированные топонимами. Например, в рассказе «Хирургия» упоминается помещик *Александр Иванович Египетский*. Ср.: *...приезжает в больницу помещик Александр Иванович Египетский. Человек образованный, обо всем расспрашивает, во все входит, как и что. Руку пожимает, по имени и отчеству... В Петербурге семь лет прожил, всех профессоров перенюхал...* [3: 41]. Здесь авторской иронической оценке подвергается позерское, подчеркнуто демонстративное поведение персонажа.

В рассказе «Винт» коннотации «нездешности», которыми обладает семантика игрового ИС *Гренландский*, маркируют высокий социальный статус героя. Ср.: *Когда Кулакевич пошел с надворного губернского правления, ты должен был бросать Ивана Ивановича Гренландского* [3: 72]. Как указывает А.В.Кубасов, мотивация фамилий персонажей топонимами условно-экзотического происхождения травестирует традицию образования аристократических русских фамилий (ср., например, *Румянцев-Задунайский, Потемкин-Таврический*). Усечение базового компонента составной фамилии приводит к игровой трансформации ономастического стереотипа, что вызывает комический эффект.

Символически маркированными являются онимы, прозрачная внутренняя форма которых содержит указание на отношение персонажа к церкви. Данная характеристика соотносится с явлением культурной коннотации, присущей ИС персонажей ранних рассказов А.П.Чехова. Основной функцией данных имен является создание общей юмористической тональности произведения.

Например, в рассказе «Брожение умов» упоминается дьякон *Вратоадов*, фамилия которого образована от словосочетания *врата ада*, где *ад* обозначает «место, в котором души умерших грешников подвергаются вечным мукам». Аналогичный прием использован в рассказе «Орден», где один из второстепенных персонажей носит фамилию *Елеев* (ср.: *елей* – «оливковое масло, употребляемое в церковном обиходе»). Такая игровая мотивация позволяет автору ассоциативно соотносить сферу профессиональной деятельности персонажа и его ИС, что создает эффект комического парадокса.

Тенденция к указанию на профессиональный статус героя проявляется и в случаях, когда герой носит личное имя, традиционно употребляемое в духовной среде. Ср.: *отец Иуда* (...извольте знать, деньги-то коровьи... *Отцу Иуде корову продали...* [«Капитанский мундир» 3: 168]). Кроме социотипической характеристики, данное старинное личное имя, которым наделен священнослужитель, вызывает культурологические (прецедентные) ассоциации с одним из учеников Иисуса Христа, согласно библейскому сказанию предавшим его первосвященникам (ср. нарицательное *иуда* – «предатель, изменник»). В контексте рассказа это порождает иронические коннотации, основанные на бытовых представлениях о стяжательстве и стремлении к выгоде как характерных качествах деятелей церкви.

В рассказе «Каникулярные работы институтки Наденьки N» мы встречаем комическое смешение ассоциативно-прагматических (в том числе социокультурных) установок, связанных с употреблением форм онома, в следующем контексте: *Как только я выдержала экзамены, то сейчас же поехала с мамой, мебелью и братом Иоанном, учеником третьего класса гимназии, на дачу* [1:25]. Традиционно форма *Иоанн* указывает на принадлежность носителя имени к лицам духовного звания, что в сочетании с приложением *брат* порождает игровую двусмысленность, опирающуюся на ряд значений этого слова: *брат1* – «каждый из сыновей в отношении к другим детям этих же родителей» и *брат 2* – «член религиозного братства, монах». За счет этого А.П.Чехов обыгрывает искусственный «высокий



слог», характерный для неумелых, не обладающих чувством стиля сочинителей<sup>1</sup>.

Игровая интерпретация онимов, которыми наделены духовные лица в рассказах А.П.Чехова, по мнению А.В.Кубасова, опирается на традицию карнавализации и народного рекреативного (праздничного) смеха, когда комически представляется то, что в обыденной жизни носит сугубо серьезный характер. При этом вряд ли писателя можно упрекнуть здесь в «богоборческих настроениях». Скорее, в основе этой тенденции лежит стремление А.П.Чехова вступить в диалог с народной смеховой культурой и представить одно из ее литературных воплощений.

Анализ материала позволяет сделать ряд выводов.

1. ИС, составляющие зону ближней периферии игрового ономастического поля ранних рассказов А.П.Чехова, обладают ассоциативно-коннотативной семантикой оценочного характера. Такая оценочность носит, в основном, негативный характер, подчеркивающий отрицательные личностные и/или социотипические черты персонажей, что в целом способствует формированию в сознании читателя комплексного представления о том, что А.П.Чехов понимает под антинормой применительно к человеческим (профессиональным, межличностным и др.) отношениям. Соответственно через набор ономастических репрезентаций антинормы, которую А.П.Чехов комически опровергает, читатель получает «ключ» к истолкованию нормы (идеала человека) в понимании автора.

2. Игровые ИС зоны ближней периферии обладают прозрачной внутренней формой, что способствует выявлению отношений непосредственной мотивации и, как следствие, актуализирует оценочные коннотации онима, обусловленные семантикой производящей основы. Такое имя задает характерологию

---

<sup>1</sup> Мы благодарны А.В.Кубасову за важное наблюдение, касающееся искусственной фамилии героини этого же рассказа, *Дуни Пешеморепереходящей*, образованной с помощью лексикализации словосочетания «перейти пешком море», что, вероятно, является сигналом ассоциативной отсылки к мифологическому сюжету о хождении Иисуса Христа по водам.

ческие проекции, которые определяют его текстовую реализацию.

3. Усиление игровой природы антропонима происходит в тех случаях, когда персонажу приписываются нестандартные (отклоняющиеся от стереотипных) характеристики, спровоцированные значением лексического мотиватора ИС (его внутренней формой), приводит к появлению игровых коннотаций у антропонима, что, чаще всего (по крайней мере, у А.П.Чехова) провоцирует комический эффект.

4. Основным приемом придания игровому ИС с прозрачной внутренней формой комической окрашенности является использование нетипового лексического мотиватора, семантика которого не воспринимается носителями языка как «пригодная» для создания ИС. Такое отклонение от ономастического стереотипа вызывает эффект неожиданности при восприятии игровых ИС, что является одним из оснований их комической интерпретации.

5. Отклонение от ономастического стереотипа может воплощаться в рассказах А.П.Чехова как опровержение традиционных представлений о недопустимости использования в качестве мотиватора ИС лексем с открыто выраженной семантикой экспрессивности/инвективности (Ср. открыто оценочные онимы типа *Идиотов*, *Негодяев* и др.). Другим приемом отклонения от стереотипа является использование в качестве мотиваторов ИС лексем, нейтральных в стилистическом отношении, однако обладающих «предметной» семантикой (ср.: *Портупеев*, *Спичкин*, *Фильдекосов* и др.), что также порождает эффект комического парадокса в применении к косвенной характеристике персонажа.

6. Выделенные мотивационные приемы, используемые А.П.Чеховым для создания игровых онимов, обуславливают их функционирование в контексте рассказа. В частности, именам, образованным от экспрессивно окрашенных мотиваторов, свойственна функция характеристики персонажа, подчеркивающая отрицательные черты его личности, поведения, внешности и т.д. (ср.: *Мерзавцев*, *Негодяев*, *Рылов*, *Синебрюхов*, *Раздавилов* и др.). Онимы, мотивированные лексемами нейтральной стилистической окрашенности, в основном, участвуют в создании

общей юмористической тональности произведения (ср.: *Портретов, Фуров, Ярлыкова* и др.).

7. Ведущими конструктивными принципами ЯИ, используемыми для создания онимов зоны ближней периферии в ранних рассказах А.П.Чехова являются ассоциативная выводимость, ассоциативная имитация и ассоциативное наложение.

Отметим, что в подавляющем большинстве случаев оценочная семантика игрового ИС формируется на основе психологического механизма установления отдаленной ассоциации между значением мотиватора и стереотипными представлениями о персонаже художественного произведения как функциональном носителе потенциальных/актуальных личностных качеств. Способность к установлению отдаленной ассоциации – один из критериев креативности языковой личности, и в данном случае, этот критерий характеризует А.П.Чехова как писателя, творчество которого является образцом целенаправленной работы по апелляции к лингвокреативным способностям читателя через эксплуатацию креативного потенциала языка.

Данные особенности моделирования игровой семантики онама характерны и для имен ядерной зоны ономастического поля ранних рассказов А.П.Чехова, однако задействованность таких имен в сюжете произведения требует более глубокого рассмотрения их текстовой специфики.

## **2.2. Игровые ИС, формирующие ядерную зону ономастического поля художественного текста**

Согласно идее об игровом ономастическом поле ранних рассказов А.П.Чехова как ядерно-периферийной структуре, в центре которой находятся ИС персонажей, задействованных в сюжете, рассмотрим, как ассоциативно-коннотативная семантика онимов данного типа влияет на организацию идейно-тематического и фабульно-композиционного уровней художественного произведения, а также на реализацию авторских интенциональных установок. В этой связи, основное наше внимание будет сосредоточено на том, как мотивированное игровое ИС обуславливает (провоцирует) оценку читателем сюжетной ситуации рассказа.

Особую проблему составляет установление того, какой компонент пары «ассоциативно-коннотативные проекции, идущие от ИС» – «идейно-эстетические установки (замысел) автора» является ведущим при создании игровой «модели мира», которая представлена в произведении. Другими словами, обусловлена ли сюжетно-фабульная составляющая художественного текста спецификой ассоциативно-коннотативной семантики входящих в него онимов или наоборот, ИС занимают подчиненное положение, явным или неявным способом транслируя читателю авторский замысел.

Сюжетная ситуация понимается нами как частный фрагмент реализации определенного мотива, значимого для художественного мира писателя (А.П.Чехова). ИС может включаться в сюжет как элемент, подчеркивающий его отдельный фабульный поворот или как маркер целостной ситуации, организующей весь сюжет.

Рассмотрим ряд частных сюжетных положений, маркированных игровой семантикой онимов, входящих в ядро ономастического поля ранних рассказов А.П.Чехова.

Ассоциативным отражением фабульной ситуации вызова врача на дом является в рассказе «Мечь женщины» коннотативная семантика фамилии *Челобитьевы*. Ср. диалог героев, в котором контекстуально разворачивается исконная семантика мотиватора онима – устойчивого выражения *бить челом* (почтительно просить о чем-либо, извиняться): «*Что вам угодно? – спросила Надежда Петровна*» – «*Я доктор, сударыня. Меня звали сюда какие-то... э-э-э... Челобитьевы... Вы Челобитьевы?*» – «*Мы Челобитьевы, но... ради бога, извините, доктор. У моего мужа флюс и лихорадка. Он послал вам письмо, но вы так долго не приезжали, что он потерял всякое терпение и побежал к зубному врачу*». <...> «*Извините, доктор, что мы вас беспокоили и заставили даром проехаться... Если бы мой муж знал, что вы приедете, то, верьте, он не побежал бы к дантисту... Извините...*» [2: 330].

Реализацией второстепенной фабульной линии супружеской измены выступает в рассказе «Петров день» коннотативная семантика фамилии *Фортунатов*. Ср.: *Егор Егорыч, приехавши домой, был встречен Музыкантом и Тицетным, для которых*

заяц был только предлогом, чтобы удрать домой. Посмотрев грозно на свою жену, Егор Егорыч принялся за поиски. Были обысканы все кладовые, шкафы, сундуки, комоды, – доктора не нашел Егор Егорыч. Он нашел другого: под жениной кроватью обрел он псаломщика Фортунатова [1: 79]. В контексте рассказа фамилия героя, восходящая к *форуна* (от латинского *fortuna* – «судьба, удача»), приобретает специфическое ассоциативное наполнение, связанное с ситуацией супружеской измены, когда «счастливый» любовник одерживает моральную победу над обманутым мужем.

В рассказе «Сельские эскулапы» одна из сюжетных линий связана с жалобами больных, пришедших на прием в земскую лечебницу, на свои недомогания. Так, в рассказе фигурирует *Марья Заплаксина: В приемную входит маленькая, в три погибели сморщенная, как бы злым роком приплюснутая, старушонка. Она крестится и почтительно кланяется эскулапствующему* [«Сельские эскулапы» 1: 198]. Фамилия с прозрачной внутренней формой (ср. *заплакать* – «начать плакать», т. е. «проливать слезы (от горя, боли и т.п.)»; ср. также: *плакаться* – «высказывать жалобы, сетования, сожаления по поводу чего-либо») иронически подчеркивает здесь стереотипные черты поведения больного (стремление разжалобить врача рассказом о своих недугах, попросить о как можно лучшем уходе и т.п.).

Лексический мотиватор игрового ИС может включаться автором в ближайший контекст, «наталкивая» читателя на установление мотивационной связи в нужном направлении и за счет этого актуализируя необходимые для понимания сюжета рассказа ассоциации. Пример такой мотивации мы находим в рассказе «Последняя могижанша»: *Я и помещик отставной штаб-ротмистр Докукин, у которого я гостил весной, сидели в одно прекрасное весеннее утро в бабушкиных креслах и лениво глядели в окно. Скука была ужасная* [3: 417]. Внутренняя форма фамилии, мотивированной апеллятивом *докука* в значении «надоедливая просьба, а также надоедливое, скучное дело», контекстуально соотнесена с лексическим значением слова *скука* («отсутствие веселья, занимательности»), что в совокупности направляет читательское внимание на характеристику ситуации

безделья, описанную в экспозиции рассказа. Дальнейшее развитие сюжета контрастирует с его началом: приезд властной и самолюбивой сестры Докукина и ее безвольного мужа на время вносит беспорядок в неторопливую жизнь героев.

Сходный прием актуализации игровых коннотаций ИС с использованием контекстуально представленного мотиватора мы находим в рассказе «Смерть чиновника», где фамилия генерала *Брызжалова*, образованная на основе контаминации глаголов *брызгать* и *брюзжать* (ср.: *брызгать* – «разбрасывать, с силой извергать капли жидкости»; *брюзжать* – «надоедливо ворчать, выражать недовольство чем-либо») коррелирует с одним из них в контексте. Ср.: *В старичке Червяков узнал статского генерала Брызжалова, служащего по ведомству путей сообщения. “Я его обрызгал! – подумал Червяков. – Не мой начальник, чужой, но все-таки неловко. Извиниться надо”* [2: 164].

В рассказе «Из огня да в полымя» ситуация разговора ответчика с адвокатом ономастически маркирована коннотациями, которые провоцируются прозрачной внутренней формой фамилии последнего. Ср.: *У регента соборной церкви Градусова сидел адвокат Калякин и, вертя в руках повестку от мирового на имя Градусова говорил...* [3: 56]. Здесь просторечное *калякать* в значении «разговаривать, болтать» становится комической характеристикой основного вида адвокатской деятельности, а именно беседы с участниками судебного процесса, которая ведется по всем правилам риторики (с использованием системы аргументации, этикетных формул речи, воздействием на эмоции оппонента и т.п.), а в ряде случаев может приобретать характер демагогии. Ср.: *Что ни говорите, Досифей Петрович, а вы виноваты-с. Я уважаю вас, ценю ваше расположение, но при всем том с прискорбием должен вам заметить, что вы были неправы. Да-с, неправы* [3: 56].

В целом ряде рассказов А.П.Чехова характеристика частной сюжетной линии может задаваться игровыми онимами прецедентного характера. Так, в рассказе «Канитель» фабульная ситуация путаницы во время заполнения заздравного и поминального списков в церкви комически опосредована прецедентной семантикой фамилии *Отлукавин*, восходящей к фразеоло-

гизму от лукавого, употребляемого в значении «лишнее, ненужное, могущее принести вред» [Молотков 1987: 233] и имеющего библейское происхождение – запрет Иисуса клясться небом, землею и т. д. («Но да будет слово ваше: да, да; нет, нет; а что сверх того, то от лукавого», т.е. от дьявола [Ашукин, Ашукина 1960: 445]). Ср.: *На клиросе стоит дьячок Отлукавин и держит между вытянутыми жирными пальцами огрызенное гусиное перо. <...> Перед ним на рыжем переплете Цветной триоди лежат две бумажки. На одной из них написано «о здравии», на другой – «за упокой», и под обоими заглавиями по ряду имен... [3: 232]).*

Прецедентная семантика ИС провоцирует трактовку неразберихи вокруг имен героев, которые оказались ошибочно записанными не в тот список, влиянием «лукавого» (ср. традиционное *бес попутал* – о том, кто «поддался соблазну сделать что-либо, обычно предосудительное» [Молотков 1987: 521]). Ср. следующий диалог героев: *«Теперь за упокой Марка, Левонтия, Арину... ну, и Кузьму с Анной... болящую Федосью...» – «Болящую-то Федосью за упокой? Тю!» – «Это меня-то за упокой? Ошалел, что ли?» – «Тьфу! Ты, кочерыжка, меня запутала! Не померла еще, так и говори, что не померла, а нечего в за упокой лезть! Путаешь тут!» [3: 233].*

Таким образом, комическое начало данной фабульной ситуации определяется парадоксальным «проявлением» дьявольского начала в повседневной деятельности служителя православной церкви.

Прецедентная семантика игрового ИС *Авелев* определяет направление интерпретации одной из фабульных ситуаций рассказа «Затмение луны». Ср.: *Сборищ не было, так как все обыватели спали за исключением одного только писца земской управы Ивана Авелева, который сидел на заборе и, глядя в кулак на потемнение, двухсмысленно улыбался и говорил: “По мне хоть бы и вовсе луны не было. Наплевать!” [3: 74].* В данном случае, мотивация фамилии персонажа именем *Авеля*, сына Адама и Евы, комически соотносит факт «неблагонадежного» поведения жителя провинциального города с библейским мифом о первом убийстве в истории человечества, трактуемом как

преступление божественного закона. Комизм усилен здесь образом игровой фамилии героя, привлечшего к себе подозрения начальства, от имени мифологического персонажа, который в Священном Писании оценивается положительно: Авель, согласно легенде, был убит своим братом Каином, предавшим его. Так А.П.Чехов переворачивает традиционную логику библейского сюжета, демонстрируя читателю ограниченность любых оценок и стереотипов, связанных с человеческими отношениями.

В ряде случаев для А.П.Чехова важно представить ту или иную **характеристику целой сюжетной ситуации** с помощью актуализации ассоциативного фона игрового онима. Это, в частности, выражается в том, что прозрачная внутренняя форма ИС ассоциативно «отсылает» читателя к конкретному текстовому событию, имеющему самостоятельное значение в сюжете рассказа или являющееся реализацией одной из фабульных линий.

Так, в рассказе «Цветы запоздалые» описана судьба разоряющегося дворянского рода князей *Приклонских*. Семантика производящей основы фамилии (ср.: *клониться* – «пригибаться книзу, опускаться») наполняется текстовыми коннотациями, вызывает ассоциации, связанные с угасанием домашнего очага, потерей Приклонскими былого уважения, их финансовым неблагополучием, доходившим до нищеты. Ср. характеристику одного из представителей династии, князя Егора Приклонского: *Он был глуп, но не настолько, чтобы не сознавать, что дом Приклонских действительно погибает и отчасти по его милости...* [1: 394].

Развернутая метафора угасания представлена в тексте и в другом своем воплощении – как смерть княгини Приклонской после продажи родового дома, а также болезнь и медленное умирание ее дочери Марии. Таким образом, прозрачная семантика ИС прямо коррелирует с развитием сюжетного действия рассказа, подчеркивая те символические смыслы, которые были заложены А.П.Чеховым в потенциальный контекст восприятия онима.

В рассказе «Свадьба с генералом» сюжетная ситуация женитьбы находит свое косвенное обоснование через ассоциации, порождаемые прозрачной внутренней формой фамилии жениха



и его матери. Ср.: *Свадебный ужин уже начался, когда взятый из трактира напрокат лакей снимал с адмирала пальто в кампюшом, и мать жениха, г-жа Любимская, встречая его в передней, щурила на него глаза* [3: 108]; *За столом, на самом видном месте, сидел жених Любимский во фраке и белых перчатках. По его вспотевшему лицу плавала улыбка. Очевидно, его улаживали не столько предлежащие яства, сколько предвкушение предстоящих брачных наслаждений* [3: 109]. В составе онома лексическое значение мотиватора *любимый* («дорогой для сердца, такой, к которому обращена любовь») комически буквализирует социокультурно маркированный свадебный ритуал. Игровые коннотации онима определяются также структурной оформленностью фамилии. Входящий в ее состав суффикс *-ский* придает фамилии аристократический «статус», что воспринимается иронически в общем контексте изображения мещанского мировоззрения и образа жизни, характерных для персонажей данного рассказа. Таким образом, спровоцированная внутренней формой ИС, ассоциативно-коннотативная семантика онима «охватывает» сюжетную ситуацию рассказа.

В рассказе «Смерть чиновника» сюжетно значимыми становятся коннотации унижения и ничтожности, содержащиеся в ассоциативном фоне фамилии *Червяков* (ср.: *червяк* – «(презр.) о жалком, ничтожном человеке»). Незначительное происшествие, случившееся с героем в публичном месте (чихание в театре), провоцирует цепь совершенно излишних извинений с его стороны перед генералом Брижжаловым, что доводит ситуацию до абсурдного гротеска, демонстрирующего духовное «рабство» Червякова. Последовательное саморазрушение личности персонажа ассоциативно осмысливается в рассказе как добровольное унижение, заканчивающееся физической смертью героя.

Особым приемом ономастической игры является в ранних рассказах А.П.Чехова моделирование целостной сюжетной ситуации, игровое развитие которой определяется только ассоциативно-коннотативной семантикой онимов (сюжетными ономастическими проекциями, направленными на создание «экспериментального» поля **ЯИ с именем собственным**). Способом моделирования такого поля является обыгрывание однородной (тематической) семантики апеллятивных основ онимов персо-

нажей. Пример создания такого «экспериментального» ономастического поля представлен в рассказе «Лошадиная фамилия», где «ситуация ассоциативного поиска на основе аллюзии “такая еще простая фамилия, вроде бы лошадиная” – движущая «пружина» (основа) сюжетного развития рассказа» [Гридина 1996г: 483]. Игровые коннотации онимов, семантика которых провоцируется ассоциативной интерпретацией лексического значения апеллятива *лошадь*, определяются условной ситуацией отгадывания забытой фамилии (Ср., например, *Лошадин, Лошадкин, Лошадинский, Кобылин, Кобылятников, Жеребчиков, Жеребкин, Коренников, Табунов, Уздечкин, Гнедов, Буланов* и др.). При этом многочисленность семантических и структурных моделей онимов определяет игровую условность сюжетной ситуации, в которой в качестве «необходимого» потенциально может быть использовано любое ИС.

Свое комическое разрешение данная игровая ситуация находит в парадоксальном переключении ассоциативного кода моделирования ИС, когда истинный эквивалент «лошадиной фамилии» оказывается мотивирован апеллятивом *овес*, расположенном на периферии тематического поля «лошадь». Ср.: *Надумал, ваше превосходительство! – закричал он [Иван Евсеич] радостно, не своим голосом, влетая в кабинет к генералу. – Надумал, дай бог здоровья доктору! Овсов! Овсов фамилия акцизного! Овсов, ваше превосходительство! Посылайте депешу Овсову!* [4: 61].

Другой пример моделирования «экспериментального» поля ономастической игры мы находим в рассказе «Страшная ночь», в котором мотивационным «инвариантом» коннотативной семантики онимов персонажей является апеллятив *смерть* (Ср.: *Черепов, Кладбищенский, Панихидин, Челюстин, Погостов, Трупов, Упокоев*). Игровое нагнетение «смертельной» семантики онимов основано на пародийной направленности данного произведения, в котором типовая сюжетная схема «страшного рассказа» комическим образом дискредитируется. (Подробнее об особенностях моделирования игрового ономастического поля рассказа «Страшная ночь» см. §3.4.).

Таким образом, создание А.П.Чеховым максимально условного ономастического поля рассказов является проявлением

установки писателя на «эксперимент» над языковым знаком, «вскрывающий» один из основных принципов ЯИ с именем собственным, связанный с актуализацией через оним ассоциативных сюжетных проекций.

Ассоциативная семантика игрового онима в ранних рассказах А.П.Чехова может быть соотнесена с определенными **мотивами** (устойчивыми идиостилевыми тенденциями), характерными для творчества писателя.

Одним из ведущих приемов ономастической игры в раннем творчестве А.П.Чехова является подчеркивание именем мотива «**мнимой значительности**» героя,<sup>1</sup> когда разоблачение подчеркнуто претенциозной манеры поведения или завышенной самооценки персонажа приводит к его дискредитации и комическому переворачиванию всей сюжетной канвы произведения.

Так, в рассказе «Орден» главный герой наделен фамилией *Пустяков*. Значение апеллятивной основы фамилии (ср.: *пустяк* – «ничтожное обстоятельство, мелочь») провоцирует представление о герое как о человеке несерьезном и легкомысленном. В рассказе данная ономастическая проекция комически заостряется поступком персонажа, надевшего чужой нагрудный знак на званый обед и встретившего там своего сослуживца, который таким же способом хотел снискать уважение окружающих. Авторская ирония, направленная против «мнимой значительности» героя, подчёркивается также несочетаемостью его звучного личного имени *Лев*, наделенного коннотациями силы и могущества, и профанной фамилии *Пустяков*. Ср.: *Учитель военной прогимназии, коллежский регистратор Лев Пустяков, обитал рядом с другом своим, поручиком Леденцовым* [2: 302].

Мнимо авторитетным статусом обладает и персонаж рассказа «В циркульне» *Макар Кузьмич Блесткин*. Полная трехчленная форма именования героя, вероятно, призвана подчеркнуть его стремление к положению хозяина собственного дела, что комически не сочетается с его юным возрастом, внешним видом и претензиями на респектабельность. Ср.: *Еще нет и семи часов, а циркульня Макара Кузьмича Блесткина уже отперта.*

---

<sup>1</sup> Термин «мнимая значительность героя» предложен А.В.Кубасовым в личной беседе.

*Хозяин, малый лет двадцати трех, неумытый, засаленный, но франтовато одетый, занят уборкой* [*«В циркульне»* 2: 35]. Полная форма именования наряду с авторским описанием портрета персонажа становится одним из средств создания иронических коннотаций, связанных, в данном случае, с ситуацией разочарования героя в предстоящем сватовстве и собственном «блестящем» будущем (ср. одновременную актуализацию прямого и переносного смысла мотивирующего фамилию глагола *блестеть*). Отметим также, что в портрете героя сопоставляются сразу два проявления «блеска»: засаленность и франтоватость одежды, что в подтексте моделирует коннотацию иронической оценки персонажа, претендующего на значительность в глазах окружающих.

В рассказе «Брак по расчету», в котором описывается бытовая ситуация свадьбы, жених носит фамилию *Апломбов* (ср. *апломб* – «самонадеянность, самоуверенность в поведении, в речи»), ассоциативно спровоцированную стереотипным (социотипическим) представлением о женихе как молодом, подчеркнуто уверенном в себе человеке, стремящемся приобрести статус главы семьи. Примечательно, что скандал, разразившийся за праздничным столом, стал результатом излишних амбиций жениха, усмотревшего в поздравительной речи намек на его желание получить приданое как главное основание для женитьбы. Ср.: *«В наше время <...> трудно выйти за хорошего человека. Нынче каждый норовит вступить в брак из-за интереса, из-за денег...»* – *«Это намек! – говорит жених, багровея и мигая глазами»* – *«И никакого тут нет намека, – говорит телеграфист, несколько струсив. – Я не говорю о присутствующих. Это я так... вообще... Помилуйте!.. Все знают, что вы из любви... Приданое пустяшное...»* [3: 99]. В финале рассказа ассоциативно-коннотативная семантика фамилии жениха подкрепляется ситуацией второго скандала, вызванного ошибкой в выдаче приданого, что комически опровергает все его предыдущие утверждения о любви как истинном основании для женитьбы. Ср.: *«В доме Мырминой, что вчера была свадьба, жениха обсчитали. Вместо тысячи – девятьсот дали»* – *«Ну, а он что?»* – *«Осерчал. Я, говорит, того, говорит... Распорол в сердцах перину и выпустил в окно...»* [3: 101].

Таким образом, апломб главного персонажа является его доминантной характеристикой, определяющей развитие сюжета рассказа. Ср.: *От дома Мыминой движется процессия. Впереди идут два городских с озабоченными лицами... Сзади них шагает Апломбов в триковом пальто и в цилиндре. На лице у него написано: "Я честный человек, но надувать себя не позволю!"* [3: 102].

Прозрачная внутренняя форма фамилии *Мишеля Пузырева* (рассказ «Теща-адвокат») порождает ассоциативный контекст, в котором его претензия на служение науке и пренебрежение светскими развлечениями комически опровергается (ср. экспрессивно окрашенное значение слова *пузырь* – «о чем-нибудь ярком, но непрочном, о дutoй величине»). В рассказе такому опровержению способствует ситуация выяснения отношений Пузырева с тещей и молодой женой, не желающих вести тот образ жизни, который он им навязывает. Ср.: *Я не понимаю ваших отношений к моей Лизе! Вы женились на ней, но разве она вам жена, подруга? Она ваша жертва! Науки, книги там, теории разные... Все это очень хорошие вещи, но, мой друг, вы не забывайте, что она моя дочь! <...> Не прошло и месяца со дня вашей свадьбы, а она уже похожа у вас на щепку! Целый день сидит она у вас за книгой, читает эти глупые журналы! Бумаги какие-то переписывает! Разве это женское дело? Вы не вывозите ее, не даёте ей жить! Она у вас не видит общества, не танцует! Невероятно даже! Ни разу за все время не была на балу! Ни разу!* [2: 118-119]. Внешняя значительность персонажа оборачивается его профанностью (излишней сосредоточенностью на собственных интересах в ущерб интересам жены), серьезность – самовлюбленностью. Комическую функцию выполняет имитация иностранной (французской) ономастической традиции, иронически осмысляемой в рассказе как элитарная (ср. употребление личного имени *Мишель*).

Ситуация разочарования персонажа в возлюбленной и крушения надежд на совместную счастливую жизнь ономастически маркирована прозрачной внутренней формой ее фамилии. В рассказе «Исповедь, или Оля, Женя, Зоя» описываются ухаживания героя-повествователя Макара Балдастова за *Женей Пишиковой*: *Некоторое время я ухаживал за Женей Пишиковой.*

*Вы, конечно, помните это милое, черноволосое, мечтательное дитя...<...> Женя любила во мне писателя. Она так же глубоко, как и я, верила в мое назначение. Она жила моими надеждами. <...> Она была справедлива, как Аристид, и строга, как Катон. Произведения свои посвящал я ей...*[1: 135]. Однако после нелицеприятного ответа, полученного сочинителем из журнала, где он намеревался опубликовать свое произведение, отношения героев распались. Ср.: *Женя охладела к моему писательству, а следовательно, и ко мне. Мы разошлись. Иначе и быть не могло...* [1: 136]. Таким образом, сюжетная коллизия охлаждения любовного чувства оказывается ассоциативно спровоцированной семантикой мнимой значительности фамилии героини (ср.: *тиш*ик – «(разг.) ничто, пустота»).

Сюжетная роль персонажа, обладающего мнимой значительностью, провоцируемой иронической/негативной оценочной семантикой, заключенной во внутренней форме ИС, может быть сведена к дискредитации значимости героя в глазах читателя за счет демонстрации несоответствия личностных качеств, способностей, морального облика персонажа уровню его притязаний.

Мотив «мнимой значительности» персонажа, ассоциативно характеризуемого через игровые ономастические проекции, задаваемые прозрачной внутренней формой его фамилии (ср.: *Пустяков, Блесткин, Пузырев* и др.), реализуется в сюжете по принципу «взаимной обратимости» (прямой номинативной и обратной сюжетной проекций), когда не только ассоциативный фон игрового имени провоцирует комическую ситуацию в рассказе, но и сама ситуация насыщает семантику онима контекстными коннотациями, приписывающими образу героя дополнительные оценочные смыслы (ср.: *Апломбов* – жених, скрывающий истинные мотивы своей женитьбы за маской искренности и «пламенной» любви).

Другим мотивом, моделирующим контекст ономастической игры в ранних рассказах А.П.Чехова, является ломка поведенческой установки персонажа, комически обыгрываемой за счет эксплуатации семантики избыточности (предельности), закрепленной в апеллативной основе игрового ИС. В произведении это выражается в том, что внутренняя форма имени

провоцирует представление о герое как о носителе определенного (положительного или отрицательного) личностного качества, проявляющегося в максимальной степени. В контексте рассказа сюжетная реализация данного качества зачастую приводит к «избыточным» последствиям, неожиданным для самого героя и комически опрокидывающим его первоначальные установки. Этот прием позволяет А.П.Чехову добиваться эффекта игровой переоценки ценностей.

Например, фамилия героя рассказа «Чтение» *Ивана Петровича Семипалатова*, образованная на основе игровой контаминации двух фразеологических оборотов – *семи пядей во лбу* и *ума палата*, ассоциативно характеризует его как человека рассудительного и дальновидного.

Однако в контексте рассказа, посвященного неудачной попытке «просвещенного» начальника приучить к чтению своих подчиненных, интеллектуально неразвитых и неспособных воспринимать литературное произведение, эта ассоциативная семантика приобретает противоположные коннотации: внешняя значительность и самоуверенность при неспособности предугадать результаты своих решений и начальственных директив. Все благие устремления Семипалатова по насаждению культуры среди подчиненных терпят полный крах и приводят к обратному, совершенно неожиданному и нежелательному результату: *Через неделю же мы увидели плоды этого чтения. Подходяцев, читавший второй том “Вечного жида”, назвал Будылду “иезуитом”; Смирнов стал являться на службу в нетрезвом виде. Но ни на кого не подействовало так чтение, как на Мердяева. Он похудел, осунулся, стал пить* [2: 362]. Именно поэтому в контексте рассказа решение Семипалатова оценивается следующим образом: *Потомство никогда не простит Семипалатову его легкомысленного поступка! Это можно было бы, пожалуй, простить юноше, но опытному действительному статскому советнику – никогда!* [2: 361].

Сходную сюжетную интерпретацию получает семантика избыточности, маркированная фамилией персонажа рассказа «Винт» *Андрея Степановича Пересолина*. Мотивированная глаголом *пересолить* в одном из своих значений (ср.: *пересолить* – «(разг.) перейти меру, границу в чем-либо»), фамилия к контек-

сте рассказа приобретает коннотации, связанные с иронической характеристикой необычного поступка начальника, явившегося в неурочный час в свой департамент и ставшего свидетелем необычной карточной игры, в которой в качестве карт использовались фотографии чиновников.

Наблюдения над особенностями ассоциативно-коннотативной семантики игровых ИС сюжетно задействованных персонажей ранних рассказов А.П.Чехова позволяют сделать ряд выводов.

1. Онимы, формирующие ядро игрового ономастического поля, обладают наиболее сложной, многослойной (включающей в себя элементы социо-, этно- и прецедентной маркированности) и функционально разнородной коннотативной семантикой, в отличие от всех других классов ИС, представленных в ранних рассказах А.П.Чехова.

2. Отличительной особенностью ИС данной группы является соотнесенность/включенность их ассоциативного фона в систему художественной репрезентации идейно-эстетических и сюжетно-композиционных интенциональных установок автора.

3. Онимы ядерной группы могут быть вовлечены в процесс текстопорождения двояким способом. Во-первых, их ассоциативный фон может влиять на создание определенной характеристики главного персонажа, занимающего центральное место в сюжете и, таким образом, воплощающего в своем образе интенциональные авторские оценки, необходимые для понимания всего рассказа (ср. приемы передачи посредством ИС мнимой значительности героя или эксплуатацию семантики избыточности определенного качества/свойства характера персонажа). Во-вторых, ассоциативный фон, которым наделяется игровое ИС в тексте может характеризовать сюжетное действие – в целом, задавая своеобразный ономастический «лейтмотив» рассказа (в том числе с помощью создания «экспериментального» поля ономастической игры), или соотноситься с частной фабульной линией повествования, поддерживая и укрупняя ее.

4. Описанное взаимодействие двух стратегий в эксплуатации ассоциативного фона игровых онимов в сюжете художественного произведения позволяет говорить о том, что в процес-



сах текстопорождения и текстового развертывания компоненты пары «ассоциативно-коннотативные проекции, идущие от ИС» – «идейно-эстетические установки (замысел) автора» диалектически переплетаются и обуславливают друг друга.

5. Игровые ИС, которым обладают в ранних рассказах А.П.Чехова персонажи, задействованные в сюжете, является ономастическим «ключом» (кодом) трансляции идиостилевой информации от автора к читателям.

Таким образом, к числу особенностей использования А.П.Чеховым игровых литературных антропонимов зоны ближней периферии и ядра ономастического поля рассказов могут быть отнесены следующие.

1. Общим свойством ИС зоны ближней периферии и ядра ономастического поля является обусловленность их ассоциативно-коннотативной семантики тесной связью с лексическим мотиватором, что выражается в наличии у онимов прозрачной внутренней формы.

2. Прозрачная внутренняя форма обуславливает появление у игровых антропонимов оценочных коннотаций, связанных, в основном, с характеристикой отрицательных личностных качеств персонажей или участвующих в создании общей юмористической тональности произведения.

3. Прозрачная внутренняя форма и оценочные коннотации становятся предпосылкой (игровым субстратом) функционирования ИС в пределах сюжета рассказа, когда ассоциативная семантика онима обуславливает его развитие или характеризует персонаж в связи с одной из фабульных линий повествования.

### **Основные выводы**

1. Рассмотрение трех основных разновидностей литературных антропонимов (образующих ономастический фон, зону ближней периферии и зону ядра), представленных в ранних рассказах А.П.Чехова, подтверждает тезис о наличии у каждой из этих групп ИС особенностей семантического и функционального характера, в целом способствующих достижению идейно-эстетических задач и воплощению индивидуально-авторских идиостилевых установок в художественном тексте.

2. Коннотации, которыми обладает ИС (в частности, социо- и этнокультурного характера), отражаются в языковом сознании говорящих в виде ономастических стереотипов, придающих имени (антропониму) функцию оценочной характеристики потенциального носителя. Эксплуатация ономастического стереотипа в целях ЯИ может приобретать эстетическую значимость и активно используется в художественном тексте при характеристике персонажа с помощью так называемых «говорящих фамилий».

3. ИС, составляющие фон (зону дальней периферии) ономастического поля рассказов А.П.Чехова, по своему характеру являются неигровыми/потенциально игровыми проприальными единицами ономастического тезауруса писателя. Основная их функция заключается в актуализации ономастического стереотипа, что сопровождается художественным моделированием исторически и культурно достоверного контекста, передающего характерные черты эпохи, бытовой обстановки, речевых и поведенческих особенностей современников А.П.Чехова. Ведущим идиостилевым средством создания культурно достоверного контекста эпохи является маркирование онима чертами социальной или национально-культурной типичности персонажа, что порождает социо- или этнотип героя рассказа.

4. Онимы зоны ближней периферии реализуют установку А.П.Чехова на ЯИ за счет актуализации присущей им ассоциативно-коннотативной семантики, провоцируемой прозрачной внутренней формой (актуальной связью с лексическим мотиватором). Данные ИС функционируют в рассказах А.П.Чехова, в основном, в целях реализации авторской оценочной интенции, связанной с характеристикой персонажа как определенного типа личности. Комическое начало, задаваемое этими ИС, чаще всего определяется подчеркиванием отклонения от нормы (речевой, нравственной, поведенческой и др.). Внесюжетное положение таких онимов становится основанием для их рассмотрения как игрового «субстрата», способного включаться в процессы сюжетной актуализации игровой семантики литературных антропонимов.

5. ИС, составляющие ядро игрового ономастического поля ранних рассказов А.П.Чехова, обладая коннотативной семан-

тикой оценочного характера, основанной на способности онима репрезентировать социальные, национально-культурные и прецедентные маркеры образа персонажа, участвуют в процессах текстопорождения, ассоциативно провоцируя или подчеркивая развитие какой-либо отдельной фабульной линии повествования или определяя динамику всего сюжета рассказа. Исходя из этого, их можно рассматривать как важные носители идиостилевых и идейно-эстетических интенций А.П.Чехова.

6. Игровые ИС зоны ближней периферии воплощают установку писателя на реализацию через их оценочную коннотативную семантику **номинативной игровой проекции** онима через воссоздание в сознании читателя широкого диапазона ассоциативных интерпретаций потенциальных/актуальных характеристик персонажа художественного произведения. В этом случае читателю предоставляется возможность моделировать большое количество отдаленных ассоциаций, связанных со структурно-семантическими особенностями игровых онимов (в частности, семантикой апеллятивной основы онима, его структурной моделью, социо-, этно- и прецедентными коннотациями и т.п.), с учетом собственной компетенции и общекультурного опыта.

Игровые онимы, которыми наделены персонажи, участвующие в сюжетном действии рассказа, реализуют **сюжетную проекцию** писателя, воплощающуюся в том, что сюжет оказывается обусловлен авторской интерпретацией семантики ИС. Таким образом, литературное ИС первоначально порождает отапеллятивную проекцию, однако в сюжетной коллизии рассказа интерпретация семантики игрового онима создает новый ракурс авторской интерпретации характеристики персонажа.

Ономастическая игра – одна из идиостилевых доминант ранних юмористических рассказов А.П.Чехова, создающая комическую и шире – оценочно-характерологическую модальность его произведений. Комический эффект ономастической игры в ранних рассказах А.П.Чехова обусловлен выведением личностных характеристик персонажа на основе заданной именем мотивационной доминанты. На уровне восприятия ассоциативной семантики игрового онима углубляется его иронико-дискредитирующая или утрирующая сущность.

## Контрольные вопросы и задания

1. Какие произведения художественной литературы содержат элементы ономастической игры? Приведите примеры. Подумайте, для каких художественных произведений ономастическая игра является основным фабульным, сюжетообразующим или идейно-смысловым элементом?

2. Используя методику анализа литературных ИС (см. с.50-51, с.74-75), опишите ассоциативное значение онимов *унтер Пришибеев*, *актриса Гитарова*, *князь Халахадзе*, *кучер Семен*, *генерал Бризжалов*, *певчий Фортунатов*.

3. Пользуясь следующим алгоритмом анализа, рассмотрите особенности ономастиконов следующих рассказов А.П.Чехова: «Злоумышленник», «Хамелеон», «Толстый и тонкий», «Лошадиная фамилия».

1. Выделить все ИС рассказа, разделив их на соответствующие разряды (антропонимы, топонимы и т.д.).

2. Проанализировать структурные особенности онимов (количество основ, морфемный состав). При необходимости выявить этимологию данного ИС.

3. Описать семантику каждого имени, обращая внимание на его внутреннюю форму, принцип мотивации, ассоциативный контекст, порождаемый именем.

4. Охарактеризовать функцию каждого имени в сюжете рассказа, исходя из фабульной роли персонажа-носителя данного имени или значимости объекта, названного данным именем, специфики содержания идейно-эстетического параметра организации художественного текста.

5. Сделать вывод о принципе организации ономастического поля данного текста, о тех ассоциативно-семантических доминантах, которые положены А.П.Чеховым в основу модели действительности, представленной в произведении.

4. Проведите целостный анализ одного рассказа А.П.Чехова по вашему выбору, обращая особое внимание на ассоциативно-коннотативную семантику онимов, представленных в нем.

## Краткий терминологический словарь<sup>1</sup>

**Антропоним** – любое собственное имя, которое может иметь человек (или группа людей), в т.ч. личное имя, отчество, фамилия, прозвище, псевдоним, кличка, прозвище.

**Антропонимика** – раздел ономастики, изучающий антропонимы, закономерности их возникновения, развития, функционирования.

**Антропонимикон** – 1. Словарь или список антропонимов, составленный обычно раздельно для личных имен (и отчеств от них), для фамилий, для прозвищ, для старых неканонических имен. 2. Репертуар имен данного народа или социума в определенный период. То же, что именник.

**Деминутив (деминутивное ИС)** – имя с уменьшительно-ласкательным оттенком значения в данном контексте, созданное с помощью деминутивного суффикса. Ср.: *Сонечка, Сонюра, Софочка*.

**Зооним** – собственное имя (кличка) животного, в т.ч. домашнего, содержащегося в зоологическом саду, «работающего» в цирке, в охране, подопытного или дикого.

**Имя гипокористическое** – имя, имеющее сокращенную или одну полную основу вместо двусосновой формы. Может быть суффиксальным (с нейтральным суффиксом) или бессуффиксальным. Ср.: *Валя* вм. *Валентина*, *Слава* вм. *Вячеслав*.

**Имя собственное (ИС; оним)** – существительное, служащее названием единичных предметов, выделенных из ряда однородных.

**Имя нарицательное (ИН; апеллатив)** – существительное, служащее обобщенным наименованием однородных предметов.

**Игровое ономастическое поле** – относительно стабильная ядерно-периферийная структура, в центре которой находят-

---

<sup>1</sup> При подготовке Словаря использованы материалы Словаря русской ономастической терминологии [Подольская 1988] и Словаря-справочника лингвистических терминов [Розенталь, Теленкова 2001], а также базовые определения, приведенные в [Гридина 1993, 1994, 1996а, 1996б, 1996в, 1996г, 1999, 2001, 2002, 2004, 2005].

ся ИС сюжетно задействованных персонажей, наделенные функцией игровой доминанты; в зоне ближней периферии располагаются игровые онимы внесюжетных героев; в зоне дальней периферии – ИС с элементами игровой коннотации, создающие в произведении фон этносоциопрагматического характера.

**Кличка** – 1. То же, что зооним. 2. Конспиративное прозвище у человека, находящегося в какой-либо тайной организации.

**Личное имя** – персональное имя человека в отличие от фамилии, отчества, прозвища. Основное официальное полное имя, данное человеку при рождении или (редко) выбранное для себя взрослым человеком.

**Мотивированное имя** – любое имя собственное, имеющее прозрачную семантическую структуру, ясно выделяющуюся корневую морфему, в силу чего в нем может быть вскрыт мотив номинации.

**Онимизация** – переход апеллатива или апеллативного словосочетания через смену функции в имя собственное и его дальнейшее развитие в любом классе онимов. Ср.: *пресна(я)* → *р. Пресня* → *ул. Пресня*.

**Ономастика** – раздел языкознания, изучающий любые собственные имена.

**Ономастика поэтическая (ономатопэтика)** – раздел ономастики, изучающий любые ИС (позтонимы) в художественных литературных произведениях: принципы их создания, стиль, функционирование в тексте, восприятие читателем; а также мировоззрение и эстетические установки автора.

**Ономастическая игра (ОИ)** – разновидность языковой игры, в основе которой лежит способность говорящих к актуализации ассоциативного потенциала имен собственных с целью создания особого мотивационного контекста их восприятия. В основе ОИ лежат лингвокреативные механизмы актуализации этно-, социо- и прецедентно маркированных компонентов ассоциативно-коннотативной семантики ИС, связанные с акцентированием и/или переключением ономастического стереотипа.

**Ономастический стереотип** – относительно устойчивый, закрепленный в языковом сознании «образ» имени, стандартный

код интерпретации имени как знака, несущего социо- и этнокультурную информацию о его потенциальном носителе.

**Отчество** – вид антропонима. Именование, произведенное от имени отца.

**Поэтическое имя (позтоним)** – имя в художественной литературе, имеющее в языке произведения, кроме номинативной, характеризующую, стилистическую и др. функции. Как правило относится к категории вымышленных имен, но часто писателем используются реально существующие имена или комбинации тех или других.

**Принцип номинации** (в именах) – основание для связи имени с называемым объектом.

**Прозвище** – вид антропонима. Дополнительное неофициальное имя, данное человеку окружающими людьми в соответствии с его характерной чертой, сопутствующим его жизни обстоятельством, по какой-либо аналогии, по происхождению и др. мотивам.

**Социальная модель функционирования ИС** (в художественном тексте) – его способность сигнализировать с помощью набора лингвистических маркеров о социальных характеристиках носителя онима.

**Топоним (географическое название)** – собственное имя природного объекта на Земле, а также объекта, созданного человеком на Земле, который четко зафиксирован в данном регионе (город, деревня, обработанный участок земли и т.п.).

**Урбаноним** – вид топонима. Собственное имя любого внутригородского топографического объекта.

**Фамилия** – вид антропонима. Наследуемое официальное именование, указывающее на принадлежность человека к определенной семье.

**Экспрессивное имя** – любое собственное имя, содержащее эмоциональную оценку объекта, выраженную семантически и/или формально.

**Эргоним** – собственное имя делового объединения людей, в том числе союза, организации учреждения, корпорации, предприятия, общества, заведения, кружка.

**Этнокультурная модель функционирования имени** (в художественном тексте) – трансляция набора национально-

культурных особенностей поведения, речи, внешнего вида персонажа, позволяющие говорить об *этнотипe*, воплощенном в «образе» носителя данного ИС.

**Языковая игра** – вид речемыслительной деятельности, использующий лингвистический инстинкт, лингвистическое чутье говорящих и требующий от них решения эвристических задач. ЯИ нацелена на использование лингвистических приемов, подчеркивающих парадокс между стандартной формой и/или значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой ассоциативной “обработкой” того или иного вида языкового знания.



## Литература

### *Основная*

Бабенко Л.Г. Филологический анализ текста. Основы теории, принципы и аспекты анализа: Учебник для вузов. – М.; Екатеринбург, 2004.

Бондалетов В.Д. Русская ономастика. – М., 1973.

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Монография / Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 1996в.

Калинкин В.М. Поэтика онима. – Донецк, 1999.

Кубасов А.В. Проза А.П.Чехова: искусство стилизации: Монография.– Екатеринбург, 1998.

Кубасов А.В. Рассказы А.П.Чехова: поэтика жанра: Учебное пособие. – Свердловск, 1990.

Лукин В.А. Художественный текст: Основы лингвистической теории и элементы анализа. – М., 1999.

Никонов В.А. Имя и общество. – М., 1974.

Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. – Минск, 1987.

Норман Б.Ю. Грамматика говорящего. – Спб, 1994.

Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 1999.

Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. – М., 1973.

Супрун В.И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал. – Волгоград, 2000.

Фонякова О.И. Имя собственное в художественном тексте. – Л., 1990.

### *Дополнительная*

Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека. – 2-е изд. – М., 1999.

Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура. – М., 1990.

Витгенштейн Л. Философские работы. Ч.II Кн.I. М., 1994.

Гридина Т.А. Языковая игра в детской речи // Русский язык в школе. – 1993. - №4. – С.61-65.

Гридина Т.А. Ономастическая игра как фактор экспрессивности речи // Тенденции развития грамматического строя русского языка.– М., 1994.

Гридина Т.А. Конструктивные принципы языковой игры // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка. – Екатеринбург, 1995. – С.16-17.

Гридина Т.А. Имена собственные как база языковой игры (на материале отфамильных прозвищ в речи школьников) // Русский язык в школе. – 1996а. – №3.

Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал онома в процессах языковой игры // Житниковские чтения. Динамический аспект лингвистических исследований. – Челябинск, 1999.

Гридина Т.А. Словообразовательные инновации детской речи как проявление языковой игры // Язык. Система. Личность. – Екатеринбург, 2000. – С. 184-196.

Гридина Т.А. Ментальные ориентиры ономастической игры в малых фольклорных жанрах // Известия Уральского государственного университета. Гуманитарные науки. Вып. 4. /Урал. гос. ун-т. – Екатеринбург, 2001. № 20. – с.234- 240.

Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность //Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе: Материалы докладов и сообщений всероссийской конференции «Язык. Система. Личность», Екатеринбург, 25-26 апреля 2002г. – Екатеринбург, 2002. – С. 22-26.

Гридина Т.А. Игровой дискурс в современной языковой ситуации//Языковая игра. Онтогенез речевой деятельности. Дискурсивная презентация языковой личности: Материалы международной конференции «Язык. Система. Личность», Екатеринбург, 14–16 апреля 2004г./Урал. гос. пед. ун-т – 2004. – С. 7-18.

Девис М.Д. Теория игры: Опыт гуманитарного описания (перевод Р.Ю.Шебалова) // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности/Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2003. – Вып.1. – С.169 – 178.

Мароши В.В. Имя автора: Историко-типологические аспекты экспрессивности. – Новосибирск, 2000.

Фомин А.А. Художественная семантика имени собственного: об одном антропониме в «Горе от ума» // Ономастика и диалектная лексика: Сб. научн. тр. Вып. 3. Екатеринбург. Изд-во Урал. гос. ун-та, 1999. С.111-147.

Фомин А.А. Ассоциативные связи литературного онима и аксиология художественного образа // Изв. Урал. гос. ун-та. Гуманитарные науки. Вып.4. (20). 2001. С.213-229.

Фомин А.А. Имя как прием: реминисцентный оним в художественном тексте // Изв. Урал. гос. ун-та. Гуманитарные науки. Вып.6. (28).2003. С.167-181.

Шанский Н.М. Лингвистический анализ художественного текста. – Л., 1990.

## Содержание

<b>Введение .....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы изучения языковой игры .....</b>	<b>6</b>
§1. Проблема изучения игровой деятельности в современной науке .....	-
§2. Лингвистическая трактовка природы языковой игры	17
§3. Ономастическая игра как лингвокультурный и эстетический феномен .....	28
<b>Глава 2. Специфика ономастической игры в худо- жественном тексте .....</b>	<b>42</b>
§1. Социальная и этнокультурная модели функционирования антропонима как элемента ономастического фона .....	50
1.1. Социальная модель употребления собственных имен в ранних рассказах А.П.Чехова .....	-
1.2. Этнокультурная модель употребления собственных имен в ранних рассказах А.П.Чехова .....	72
§2. Моделирование ассоциативной семантики игровых ИС .....	88
2.1. Игровые ИС, образующие зону ближней периферии ономастического поля художественного текста .....	-
2.2. Игровые ИС, формирующие ядерную зону ономастического поля художественного текста .....	111
<b>Краткий терминологический словарь .....</b>	<b>129</b>
<b>Литература .....</b>	<b>133</b>

Шебалов Роман Юрьевич

Ономастическая игра в ранней прозе А.П.Чехова  
Учебное пособие

Подписано в печать 15.12.03 Формат 60х84/16

Бумага для множительных аппаратов.

Усл.печ.л. 3,5 Тираж 100 экз. Заказ 1402

Уральский государственный педагогический  
университет

Екатеринбург, пр.Космонавтов, 26.





